



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ**  
**ANA KATARINNA PESSOA DO NASCIMENTO**

**LINGUÍSTICA DE *CORPUS* E LEGENDAGEM PARA  
SURDOS E ENSURDECIDOS (LSE): UMA ANÁLISE  
BASEADA EM *CORPUS* DA TRADUÇÃO DE EFEITOS  
SONOROS NA LEGENDAGEM DE FILMES BRASILEIROS  
EM DVD**

**FORTALEZA – CEARÁ**  
**2013**

Ana Katarinna Pessoa do Nascimento

LINGUÍSTICA DE *CORPUS* E LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS  
(LSE): UMA ANÁLISE BASEADA EM *CORPUS* DA TRADUÇÃO DE EFEITOS  
SONOROS NA LEGENDAGEM DE FILMES BRASILEIROS EM DVD

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em  
Linguística Aplicada (PosLA) da Universidade Estadual do  
Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de  
Mestre em Linguística Aplicada

Área de Concentração: Linguagem e Interação

Orientadora: Profa. Dra. Vera Lúcia Santiago Araújo

FORTALEZA - CEARÁ  
2013

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação**  
**Universidade Estadual do Ceará**  
**Biblioteca Central Prof. Antônio Martins Filho**  
**Bibliotecário (a) Leila Cavalcante Sátiro – CRB-3 / 544**

N2441 Nascimento, Ana Katarinna Pessoa do.  
Linguística de corpus e Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE): uma análise baseada em corpus da tradução de efeitos sonoros na legenda de filmes brasileiros em DVD / Ana Katarinna Pessoa do Nascimento. — 2013.  
CD-ROM109f. : il. (algumas color.) ; 4 ¾ pol.

“CD-ROM contendo o arquivo no formato PDF do trabalho acadêmico, acondicionado em caixa de DVD Slin (19 x 14 cm x 7 mm)”.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades, Pós-graduação em Linguística Aplicada, Fortaleza, 2013.  
Área de Concentração: Linguagem e Interação.  
Orientação: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Vera Lúcia Santiago Araújo.

1. Efeitos sonoros. 2. Legendagem para surdos e mudos e ensurdecidos (LSE). 3. Linguística de corpus. 4. Tradução audiovisual. I. Título.

CDD: 418

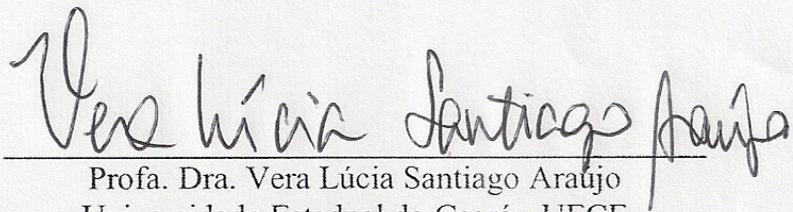
Universidade Estadual do Ceará  
Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada

LINGUÍSTICA DE *CORPUS* E LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS (LSE): UMA ANÁLISE BASEADA EM *CORPUS* DA TRADUÇÃO DE EFEITOS SONOROS NA LEGENDAGEM DE FILMES BRASILEIROS EM DVD

Autora: Ana Katarinna Pessoa do Nascimento

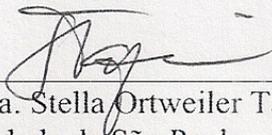
Defesa em: 23/04/2013

BANCA EXAMINADORA



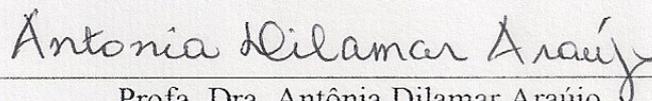
---

Profa. Dra. Vera Lúcia Santiago Araújo  
Universidade Estadual do Ceará - UECE



---

Profa. Dra. Stella Ortweiler Tagnin  
Universidade de São Paulo - USP



---

Profa. Dra. Antônia Dilamar Araújo  
Universidade Estadual do Ceará - UECE

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a Deus.

À minha mãe Valdeída por uma vida inteira de amor incondicional e paciência.

Ao meu pai Wilson por fomentar em mim a necessidade dos estudos.

À orientadora e mãe da vida acadêmica Profa. Dra. Vera Lúcia Santiago Araújo pela dedicação.

Aos meus irmãos Manoela e Wilson e aos meus cunhados Bruno e Milena pela força.

Ao meu namorado Franzé pela paciência, apoio e... amor. Não pode esquecer do amor.

Aos meus sobrinhos Letícia e Renato pelos sorrisos que me alegam nos momentos de drama.

Às minhas queridas Luísa, Thais e Elizabette pelo apoio e, sobretudo, por compreenderem a minha ausência.

Às minhas tias Hedilete, Helena, Ana Eline e Miriam por sempre se alegrarem com as minhas conquistas.

À Dóris por estar sempre ao meu lado.

Aos meus amigos Alexandra, Bruna, Denise, Élide, Ítalo, Jéssica, João, Juarez, Kélvia e Walquiria, companheiros de UECE, pelas confidências e desesperos compartilhados.

Aos participantes do projeto MOLES, pois sem eles a pesquisa não existiria.

Aos professores da UECE que contribuíram para esse trabalho.

À FUNCAP pela bolsa de estudos.

À Universidade Estadual do Ceará, minha casa acadêmica, pela segunda acolhida.

## RESUMO

Uma produção fílmica é um texto multissemiótico que faz uso e combina recursos de diversos sistemas semióticos que geram significação individualmente para compor o todo. Portanto, pode-se dizer que além das imagens, o áudio exerce um papel fundamental na criação do significado do enredo de um filme. O universo sonoro de um filme é composto por três elementos básicos. A fala, a música e os ruídos, também chamados de efeitos sonoros. Sem o auxílio da legenda, o espectador surdo ou ensurdecido não tem acesso a esses aspectos das produções audiovisuais, por isso, a legenda para surdos e ensurdecidos (LSE) precisa indicar o falante e os efeitos sonoros. Esta pesquisa buscou analisar a tradução dos efeitos sonoros de três filmes brasileiros comercializados em DVD: *Irmãos de fé* (2004), *O Signo da Cidade* (2008) e *Nosso Lar* (2010). Para tanto, os efeitos sonoros e músicas desses filmes foram anotados a partir de etiquetas discursivas nas seguintes categorias: música de fosso, música de tela, música qualificada, música não qualificada, sons causados pelo homem, sons causados por objetos, sons da natureza, sons de animais, instrumentos musicais, sons ficcionais e silêncio. Esses arquivos foram analisados no *WordSmith Tools 5.0*, levando em conta as categorias mencionadas acima. Os dados revelaram que os efeitos sonoros foram traduzidos sem preocupação com a significação fílmica, já que muitas legendas traduziram os efeitos sonoros de forma aleatória sem se atentar para sua importância ou evolução dentro do filme. Para que o surdo possa fazer a ligação entre o que ocorre em cena e a significação do som, é preciso que o legendista leve em conta que os efeitos sonoros acontecem numa sequência. Toda vez que esta sequência for corretamente desenvolvida, ela pode gerar uma compreensão mais clara da trama do filme.

Palavras-chave: Efeitos sonoros, Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), Linguística de *Corpus*, Tradução audiovisual.

## ABSTRACT

A film production is a multisemiotic text that uses and combines different semiotic systems that generates individual meaning to create a whole. Therefore, one may say that besides images, audio has an important role in the creation of signification in a movie. A film sound universe is composed by three basic elements: speech, music and noise, also known as soundtrack. Without subtitling, deaf and hard of hearing audiences do not have access to these audiovisual production's features. For this reason, subtitling for the deaf and the hard-of-hearing (SDH) has to indicate the speaker and the sound effects. This research tried to analyze the translation of sound effects of three Brazilian films marketed on DVD: *Irmãos de Fé* (Brothers of Faith, 2004), *O Signo da Cidade* (The Sign of the City, 2008) and *Nosso Lar* (Our Home, 2010). For the analysis, the sound effects and music of these films received discursive tags containing the following categories: gap music, screen music, qualified music, non-qualified music, sounds made by men, sounds made by objects, nature sounds, animal sounds, musical instruments and silence. These files were analyzed by means of the software WordSmith Tools 5.0, considering the above categories. The data revealed that the sound effects were translated without taking filmic meaning into account, since many subtitles translated the sound effects at random with little regard to their importance or developments within the film. For the deaf to make the connection between what happens on screen and the sound significance, it is necessary for the subtitler to realize that sound effects occur on a sequence. Whenever this sequence is properly developed, it can generate a clearer understanding of the film plot.

Keywords: Sound effects, Subtitling for deaf and hard of hearing (SDH), *Corpus Linguistics*, Audiovisual translation

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE ABREVIATURAS.....</b>	<b>9</b>
<b>LISTA DE FIGURAS.....</b>	<b>10</b>
<b>LISTA DE GRÁFICOS .....</b>	<b>11</b>
<b>LISTA DE QUADROS.....</b>	<b>12</b>
<b>LISTA DE TABELAS .....</b>	<b>14</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>15</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>19</b>
2.1 O som no cinema .....	19
2.1.1 As diversas funções do som no cinema .....	20
2.1.2 A música no cinema .....	25
2.2 Tradução Audiovisual e Legenda Para Surdos e Ensurdidos .....	27
2.2.1 LSE .....	29
2.2.2 Projeto Moles.....	38
2.3 A Linguística de <i>Corpus</i> e os Estudos da Tradução Audiovisual .....	41
2.3.1 Compilação de um <i>corpus</i> .....	44
2.3.2 Anotação de um <i>corpus</i> .....	45
2.3.3 <i>Word SmithTools</i> (WST) .....	46
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>48</b>
3.1.Tipo da pesquisa .....	48
3.2.Contexto de Pesquisa.....	48
3.3.Escolha do <i>corpus</i> .....	48
3.3.1.Irmãos de fé .....	50
3.3.2.O signo da cidade .....	50
3.3.3.Nosso lar .....	51
3.4. Procedimentos .....	52
3.4.1 Compilação e correção dos textos .....	52
3.4.2 Etiquetagem do <i>corpus</i> .....	54
3.4.3 Análise dos dados .....	56
<b>4 ANÁLISE DOS DADOS .....</b>	<b>61</b>
4.1 Os efeitos sonoros e sua tradução.....	61
4.2 Legendagem de Efeitos Sonoros no Filme Irmãos de Fé .....	68
4.2.1 Música de fosso qualificada .....	68
4.2.2 Música de fosso não qualificada.....	74
4.2.3 Sons causados pelo homem .....	76

4.2.4 Sons causados por objetos .....	78
4.2.5 Sons causados por animais .....	80
4.2.6 Efeitos sonoros causados pela natureza.....	81
4.2.7 Sons Ficcionalis .....	81
4.3 Legendagem de Efeitos Sonoros no Filme O Signo da Cidade.....	82
4.3.1 Música .....	83
4.3.2 Sons causados pelo homem .....	86
4.3.3 Sons causados por objetos .....	88
4.4 Efeitos sonoros no filme Nosso Lar .....	90
4.4.1 Música .....	90
4.4.2 Sons causados pelo homem .....	92
4.4.3 Sons causados por objetos .....	93
4.4.4 Sons da natureza e sons de animais .....	95
4.4.5 Sons ficcionais e silêncio.....	96
4.5 Discussão dos dados .....	98
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>101</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>103</b>
<b>ANEXO A.....</b>	<b>107</b>
<b>ANEXO B.....</b>	<b>108</b>

## LISTA DE ABREVIATURAS

ABREVIATURA/SIGLA	SIGNIFICADO
AD	- Audiodescrição
BNB	- Banco do Nordeste
BNC	- British National <i>Corpus</i>
CORSEL	- Corpus de segmentação em LSE
ETBC	- Estudos de Tradução Baseados em <i>Corpora</i>
FOR1 2,3,4	- Participantes do projeto MOLES de Fortaleza
IDF	- Irmãos de Fé
LATAV	- Laboratório de Tradução Audiovisual
LC	- Linguística de <i>Corpus</i>
LEAD	- Legendagem e Audiodescrição
LIBRAS	- Língua Brasileira de Sinais
LLELC	- Lancaster English Language <i>Corpus</i>
LSE	- Legendagem para surdos e ensurdecidosv
MOLES	- Modelo de Legendagem surdos e ensurdecidos
NILC	- Núcleo Interinstitucional de Linguística Computacional
NL	- Nosso Lar
NURC	- Projeto de Estudo da Norma Linguística e Letras
PEUL	- Projeto de Estudos e Usos Linguísticos
SDC	- O Signo da Cidade
SEU	- Survey of English Usage
SSA1,2,3,4	- Participantes do projeto MOLES de Salvador
TAV	- Tradução audiovisual
UFRR	- Universidade Federal de Roraima
WST	- WordSmith Tool

# LISTA DE FIGURAS, QUADROS, GRÁFICOS E TABELAS

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Imagem da página inicial do site <i>Soundsnap</i> .....	25
<b>Figura 2:</b> Quebra de linha seguindo critérios visuais (Fonte: PEREGO, 2008, p. 38 ).....	33
<b>Figura 3 e Figura 4:</b> Exemplos de má e boa quebra de linha respectivamente. ....	34
<b>Figura 5:</b> Identificação de falantes através de colchetes .....	34
<b>Figura 6:</b> Diálogo sob o falante. ....	35
<b>Figura 7, Figura 8 e Figura 9:</b> música representada por colcheia, efeito sonoro e música entre colchetes (Fonte: Reisado Miudim, 2008).....	36
<b>Figura 10 e Figura 11:</b> Legenda em itálico para voz em off e música .....	37
<b>Figura 12:</b> Tela de concordância da ferramenta <i>Concord</i> .....	47
<b>Figura 13:</b> Interface do extrator de legendas <i>SubRip</i> .....	53
<b>Figura 14:</b> Imagem do arquivo de legenda obtido através do <i>software SubRip</i> . ....	53
<b>Figura 15:</b> Trecho pronto para análise: .....	54
<b>Figura 16:</b> tela de escolha de textos do <i>Concord</i> . ....	57
<b>Figura 17:</b> tela da <i>search word</i> no <i>Concord</i> .....	57
<b>Figura 18:</b> Tela de resultado de busca do <i>Concord</i> . ....	58
<b>Figura 19:</b> <i>Resort</i> .....	58
<b>Figura 20:</b> nóculo de busca pela ordem alfabética. ....	59
<b>Figura 21:</b> tela de pesquisa. ....	60
<b>Figura 22:</b> Duas etiquetas para uma única inserção de legenda. ....	62

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Inserções de efeitos sonoros por filme. ....	61
<b>Gráfico 2:</b> Quantidade de efeitos sonoros por categoria. ....	62
<b>Gráfico 3:</b> Distribuição de música de fosso por filme. ....	63
<b>Gráfico 4:</b> Proporção de músicas de fosso qualificadas por filme. ....	63
<b>Gráfico 5:</b> Distribuição de música em tela por filme. ....	64
<b>Gráfico 6:</b> A qualificação das músicas em tela nos filmes do <i>corpus</i> . ....	64
<b>Gráfico 7:</b> Distribuição da etiqueta <som_hom> no <i>corpus</i> . ....	64
<b>Gráfico 8:</b> Sons causados por objetos. ....	65
<b>Gráfico 9:</b> Sons da natureza. ....	66
<b>Gráfico 10:</b> Sons de animais. ....	66
<b>Gráfico 11:</b> Som ficcional. ....	67

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1:</b> O <i>Corpus</i> .....	49
<b>Quadro 2:</b> Etiquetas .....	56
<b>Quadro 3:</b> Legendas [música alegre].....	69
<b>Quadro 4:</b> Legendas [música árabe].....	69
<b>Quadro 5:</b> [música de suspense] <i>motif</i> da tensão entre judeus e cristãos. ....	70
<b>Quadro 6:</b> legenda [música de suspense] .....	71
<b>Quadro 7:</b> Legendas [Música triste] .....	72
<b>Quadro 8:</b> Créditos finais e iniciais .....	73
<b>Quadro 9:</b> [música triunfante] e [música de triunfo].....	74
<b>Quadro 10:</b> Legenda [música contínua] .....	74
<b>Quadro 11:</b> [Música] e [Música contínua] .....	75
<b>Quadro 12:</b> choro e soluço .....	77
<b>Quadro 13:</b> passos .....	77
<b>Quadro 14:</b> legenda [estrondo].....	78
<b>Quadro 15:</b> legenda [estrondo] acompanhada de complemento .....	79
<b>Quadro 16:</b> Chibatadas .....	80
<b>Quadro 17:</b> sons causados por animais .....	81
<b>Quadro 18:</b> sons ficcionais .....	82
<b>Quadro 19:</b> Música Eletrônica .....	83
<b>Quadro 20:</b> As rosas não “choram.”.....	84
<b>Quadro 21:</b> música tema de SDC .....	84
<b>Quadro 22:</b> Tema de Luís.....	85
<b>Quadro 23:</b> Música sacra.....	86
<b>Quadro 24:</b> identificação do falante e efeito sonoro .....	86

<b>Quadro 25:</b> O uso do gerúndio.....	87
<b>Quadro 26:</b> suspiros.....	87
<b>Quadro 27:</b> efeitos sonoros do suicídio de Luís.....	88
<b>Quadro 28:</b> sirene e barulho de sirene.....	89
<b>Quadro 29:</b> Duas situações distintas para música clássica.....	90
<b>Quadro 30:</b> Música tema de André. ....	91
<b>Quadro 31:</b> Moonlight Sonata.....	92
<b>Quadro 32:</b> sons causado pelos habitantes do Umbral.....	92
<b>Quadro 33:</b> pessoas ouvem orações .....	93
<b>Quadro 34:</b> legenda como rubrica em NL.....	93
<b>Quadro 35:</b> efeitos sonoros de guerra. ....	94
<b>Quadro 36:</b> objetos acusmatizados em NL.....	95
<b>Quadro 37:</b> Sons de natureza e animais para o Umbral. ....	96
<b>Quadro 38:</b> som magnético. ....	96
<b>Quadro 39:</b> som ficcional do Umbral.....	97
<b>Quadro 40:</b> silêncio. ....	98

## **LISTA DE TABELAS**

<b>Tabela 1:</b> Relação de caracteres por minuto segundo a velocidade de legenda de 145ppm (Fonte: DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p.97).....	31
<b>Tabela 2:</b> Exemplos de legendas condensadas em relação às falas .....	31
<b>Tabela 3:</b> Fala <i>versus</i> Legenda .....	33

# 1 INTRODUÇÃO

Segundo dados do censo do IBGE de 2010, há um total de 45,6 milhões de brasileiros com, pelo menos, uma deficiência, dentre os quais, 9.717.318 com algum grau de surdez. A partir desse número é possível perceber a necessidade de políticas inclusivas, as quais deem acessibilidade aos deficientes de todas as maneiras: locomoção, mobilidade, literatura especializada e tecnologias assistivas<sup>1</sup>, inclusive o acesso a produções audiovisuais, como filmes, peças de teatro e eventos esportivos, e também a museus. A acessibilidade a obras audiovisuais para surdos dá-se por meio da interpretação em LIBRAS, bem como pela legendagem, doravante denominada de legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), tanto em obras ao vivo, quanto pré-gravadas.

No Brasil, o Ministério das Comunicações publicou em 2006 a Portaria 310, oficializando a Norma Complementar nº 1/2006 que estabelecia o cronograma de implantação e os requisitos técnicos para tornar a programação das TVs abertas acessível para pessoas com deficiência. Para atender a essa norma, os canais de televisão estão utilizando o sistema de legendagem norte-americano chamado de *closed caption*. O *closed caption* é um sistema de legendagem fechado, no qual as legendas são visíveis quando acionadas por meio do controle remoto de televisores que disponibilizam esse sistema. Outra característica do *closed caption* dá-se em relação ao processo de tradução, que consiste na transcrição à letra das falas de um filme ou programa de TV. Este fator, muitas vezes, acarreta falta de sincronismo entre legenda e imagem (ARAÚJO, 2004). Pesquisas realizadas na Universidade Estadual do Ceará<sup>2</sup> sugerem que, por ser apenas transcrição da fala e não apresentar características próprias da legendagem, as legendas do *closed caption* são de difícil leitura e compreensão para os surdos (FRANCO e ARAÚJO, 2003; ARAÚJO, 2004).

Um aspecto relevante no sistema *closed caption* é a inclusão da identificação do falante, dos efeitos sonoros e alguns sinais paralinguísticos. Os efeitos sonoros correspondem

---

<sup>1</sup> Tecnologia Assistiva é um termo ainda novo, utilizado para identificar os Recursos e Serviços que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiência e consequentemente promover inclusão.

<sup>2</sup> As Pesquisas são feitas pelo grupo LEAD, grupo de pesquisa do CNPq, que trabalha com Legendagem para surdos e ensurdecidos, e Audiodescrição para deficientes visuais. O LEAD é coordenado pela Professora Doutora Vera Lúcia Santiago Araújo, docente do programa de Pós Graduação em Linguística Aplicada da UECE.

aos sons produzidos nos filmes que precisam ser traduzidos na LSE. Esses efeitos sonoros devem ser acrescentados à LSE, pois são relevantes para a compreensão da trama, já que muitas vezes contêm elementos que só podem ser compreendidos através de determinado som, como no clássico exemplo da porta que bate, cuja imagem não aparece. Sem o auxílio da legenda, o surdo não saberia porque os personagens estão reagindo a um determinado tipo de estímulo sonoro.

Com relação à recepção de surdos aos efeitos sonoros, em 2009, deu-se início ao Projeto MOLES<sup>3</sup>, pesquisa de recepção coordenada pela Dra. Vera Lúcia Santiago Araújo, que procura estabelecer os parâmetros da legendagem para surdos e ensurdecidos no Brasil. Essa pesquisa ocorreu em quatro regiões do país e versou sobre diversas questões técnicas a respeito da LSE. Como bolsista de iniciação científica, a presente pesquisadora acompanhou o andamento do projeto e percebeu que muitos sujeitos sentiam rejeição em relação à tradução de efeitos sonoros. A participante FOR1<sup>4</sup> afirmou:

*Eu vou direto nas legendas. Meu foco é a legenda. Não dá pra eu prestar atenção no som. Eu sou surda! Você precisa orientá-lo, que ele saiba disso. Não dá pra eu prestar atenção no som.*

No entanto, para alguns participantes, o som auxilia o entendimento do filme como um todo, como mostra o relato de FOR2:

*São sons que falam, são sons que podem dar a impressão de que ela está triste, numa cena de sofrimento dá pra perceber. Se você tirar a legenda, uma pessoa que ouve ela vai perceber toda a questão do filme pela entonação de voz, mas no caso do surdo se você tirar a legenda não tem compreensão no que você está vendo, mas se você aliar isso à legenda você vai perceber toda a questão de angústia, todo o sofrimento. Sim, é importante sim, esses tipos.*

Nesse contexto, é preciso salientar a importância do som dentro de uma produção fílmica. Mesmo na época do cinema mudo, já se utilizavam músicas e demais efeitos sonoros nos filmes. Alguns cinemas contavam com a presença de orquestras. O som gera expectativas, guia o espectador através das imagens e molda a recepção de determinada cena (BORDWELL, 2008). Em alguns filmes, essa relação chega a ser ainda mais intrínseca, como é o caso do filme *Uma Odisséia no Espaço* (1968) de Stanley Kubrick, no qual a imagem visual está em sincronismo com as notas das músicas. Segundo Bordwell (2008), o som é a

---

<sup>3</sup> O título da pesquisa é Tradução para surdos: em busca de um modelo de legendagem fechada para o Brasil (NASCIMENTO; ARAÚJO, 2011)

<sup>4</sup> Os participantes foram nomeados de acordo com a sigla do aeroporto de sua cidade e numerados de acordo com a ordem em que eram entrevistados. Nesse sentido temos, por exemplo FOR 1, 2, 3, 4 e 5.

faceta do cinema mais difícil de ser estudada. Explica que na vida cotidiana, os sons ambientes são apenas um apoio ao que chama mais atenção: as imagens. Por isso, tende-se a perceber o som no cinema da mesma forma. No entanto, salienta que o som pode ter grande impacto e ainda assim permanecer despercebido. O autor compreende que, para estudar o som, é preciso ouvir o filme, ao invés de uma análise somente das imagens.

A partir da relevância do som dentro dos filmes, a presente pesquisa surgiu com o escopo de analisar como a tradução de efeitos sonoros tem sido realizada, e se esta tradução está em consonância com a significação do filme. Isso é importante, já que o filme é um texto multimodal, no qual o som representa uma parte importante da significação pretendida pelo diretor. Este trabalho procura responder as seguintes perguntas: 1) Como a legendagem do som contribui efetivamente para a significação dos filmes com LSE?; 2) Como esses efeitos sonoros foram traduzidos nas legendas para surdos e ensurdecidos nos filmes brasileiros comercializados em DVD?; 3) Qual é a relação entre a legendagem e a significação diegética do som? Essas perguntas serão abordadas por meio da metodologia baseada em *corpus*, com o auxílio do programa de análise linguística *WordSmith Tools*. Serão analisados três filmes comercializados em DVD no Brasil, os quais possuem o recurso da LSE: *Irmãos de fé* (2004), *O Signo da Cidade* (2008) e *Nosso Lar* (2010).

Este trabalho insere-se no contexto da pesquisa em curso do grupo LEAD, o CORSEL, cujo título é “Segmentação na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE): seleção e preparação do *corpus*”. O projeto CORSEL visa à disponibilização dos resultados obtidos nas pesquisas anteriores do grupo LEAD na plataforma do Projeto CoMET da USP. O projeto vai descrever e analisar mais detalhadamente o parâmetro da segmentação, ou seja, a divisão dos diálogos em duas ou mais legendas ou dentro da própria legenda, mas em duas linhas. O projeto pretende dar início à construção de um *corpus* de legendagem que possa ser acessado tanto por profissionais como por pesquisadores interessados na área. Pretende-se, então, por meio da presente pesquisa, fomentar os estudos de tradução audiovisual baseada em *corpus*, bem como contribuir para as pesquisas em TAV realizadas pelo grupo LEAD/UECE e ressaltar a importância dos sons nas produções fílmicas. Além disso, a pesquisa preza a relevância da inclusão social e da acessibilidade aos meios audiovisuais.

Este estudo está dividido em cinco capítulos: 1) Introdução, 2) Revisão da literatura, 3) metodologia, 4) Análise dos dados e 5) Considerações finais. O capítulo

fundamentação teórica apresenta os principais trabalhos que fundamentaram a presente pesquisa. Em primeiro lugar, um apanhado sobre os estudos do som no cinema, para que fosse possível compreender suas principais funções e objetivos dentro dos filmes. Em segundo lugar, uma breve análise dos aspectos técnicos da LSE e um pequeno recorte do projeto MOLES, versando em torno dos resultados encontrados a respeito dos sons naquela pesquisa. Por fim, neste capítulo, tomou-se os estudos da tradução audiovisual e o estudo de *corpora*. Isto foi feito a partir da observação de alguns trabalhos anteriormente realizados, com enfoque na LSE. A partir desses estudos, o presente trabalho foi desenvolvido. O capítulo 3 trata dos procedimentos metodológicos para a realização da pesquisa, descrevendo o *corpus*, além de descrever e ilustrar através de figuras, o passo a passo da metodologia, que permitiu o alinhamento das legendas em contexto, bem como das imagens, para assim, analisar as traduções dos efeitos sonoros no capítulo seguinte . O quarto capítulo é dedicado às análises das traduções de efeitos sonoros de cada filme do *corpus*. A primeira parte apresenta um estudo quantitativo, apresentado através de gráficos, que permitem a visualização de frequências de determinados sons. Posteriormente, cada filme foi analisado em separado, dividido em subtópicos pelas etiquetas. Por fim, no quinto capítulo, são apresentadas as considerações finais com pontos conclusivos pertinentes ao tema da pesquisa.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 O som no cinema

Para que se compreenda o objeto da tradução analisada neste trabalho, é preciso fazer um levantamento de estudos acerca do som no cinema. O universo sonoro de um filme é composto por três elementos básicos: a fala, a música e os ruídos, também chamados de efeitos sonoros (BORDWELL, 2008). Neste trabalho não será contemplada a tradução das falas, apenas o que concerne aos ruídos, sons de ambientação, efeitos sonoros e música.

Diversos espetáculos de imagens animadas ao longo da história da humanidade são acompanhados do som. Mesmo nos espetáculos mais antigos sempre houve fala, música e barulho (JUILLER, 2006). No cinema, essa combinação imagem+som se deu de forma gradativa. Um grande universo sonoro já existia dentro das salas de projeção dos filmes ditos “mudos”. Além de orquestras, atores posicionados atrás da tela dublavam os personagens do filme, e algumas pessoas eram responsáveis pelos barulhos do filme, tais como chuva, granizo e até cavalgar de cavalos. Enquanto isso, várias tentativas de registrar imagem e som eram feitas, algumas delas bem sucedidas, porém o sincronismo entre eles durava no máximo três minutos (JUILLER, 2006).

O primeiro filme sonoro foi “O cantor de jazz” (*The jazz singer*), de 1927 com a fala clássica “Vocês ainda não ouviram nada” (*you ain’t heard nothin’ yet*). A técnica, porém, ainda não era completamente difundida e os alto-falantes passaram a convencer o público a partir de meados de 1929, quando foram transportados para trás da tela, melhorando a ilusão de que o som saía de fato dela (teoria do ventríloquo) (JUILLER, 2006).

Com a chegada do som para ficar, muitos problemas vieram com ele. A única forma de filmagem era com o som direto, ou seja, imagem e som ao mesmo tempo, gravando também todos os barulhos ambientes que poderiam preponderar sobre a fala. Para impedir que isso acontecesse, a câmera era colocada dentro de uma caixa que dificultava sua mobilidade. Foi uma época na qual os responsáveis pelo som, e não os diretores, frequentemente decidiam

as melhores tomadas. Geralmente eram aquelas em que havia menos barulho externo (JULLIER, 2006).

A partir daí o cinema não foi mais o mesmo e as técnicas de áudio foram ficando cada vez mais sofisticadas e modernas. Desde o uso do som estéreo, com “Fantasia” de Walt Disney, até os sistemas Dolby Digital, com “*Batman Returns*” de Tim Burton em 1992, e o *Digital Theater Sound*, com “Parque dos Dinossauros” de Steven Spielberg em 1993, para falar apenas dos sistemas mais conhecidos.

O som no cinema adquiriu tamanha importância, que hoje diversas pessoas se ocupam disso dentro da produção de um filme. Podem-se citar três grupos de profissionais ocupados da trilha sonora. Um grupo grava os sons que acontecem no momento da cena, falas e também barulho ambiente. O segundo grupo é composto pelos editores de som, que decidem os sons que devem ser adicionados, substituídos ou melhorados (JULLIER, 2006). Dentro desse grupo, há inúmeras funções: equipe de efeitos sonoros, de pós-sincronização, de música e de ruídos. O terceiro grupo é aquele que compreende o técnico de som, ou seja, o que reúne todos os sons e os rearranja da melhor forma. Outra atividade importante no que diz respeito ao som no cinema é o *design* de som. É esse profissional que se encarrega de criar um ruído verossímil para determinado objeto, acontecimento ou fenômeno cujo som é desconhecido ou inesperado pelo espectador.

### 2.1.1 As diversas funções do som no cinema

Em uma primeira impressão, pode-se pensar que os sons são apenas um acompanhamento da verdadeira base do cinema: as imagens. Isso acontece porque o som pode permanecer despercebido, enquanto atinge efeitos importantes para a compreensão de um filme, muitas vezes alterando e direcionando a maneira como percebemos as imagens. A esse fenômeno, Chion (2008) dá o nome de valor acrescentado, ou seja, o valor expressivo com que o som enriquece determinada imagem até dar a crer, de forma errônea, que ele não tem função, quando, na verdade, é ele que cria o sentido. Para uma produção fílmica original e de qualidade, é preciso fazer com que o público consiga integrar som e imagem como um todo sem diferenciação (HUNTER, 2008).

A trilha sonora fornece pistas para ajudar o público a definir o espaço do filme. Para Jullier (2006), os ruídos, e principalmente, “os ruídos de ambientação” (*ambience sounds*) foram por muito tempo colocados em segundo plano do discurso cinematográfico, utilizados somente para tornar os ambientes mais reais. Chion (2008) entende que isso se dá pelo fato de o cinema ser vococêntrico, ou seja, centrado na fala, já que os humanos sempre tendem a voltar atenção ao que está sendo dito. Hunter (2008) alerta, porém, que os ruídos de ambientação também podem ser usados criativamente para informar aos espectadores onde exatamente determinada cena está se passando, além de adicionar um novo ritmo a ela. Assim, os ruídos que acontecem simultaneamente aos diálogos não passam despercebidos, mas agregam valores às informações e, portanto, adquirem importância.

Uma cena que se passa na cozinha, exemplifica Jullier (2006), na qual os personagens conversam, exige do editor de áudio dezenas de escolhas. Normalmente é preciso simplificar a trilha sonora para que o diálogo se sobressaia em relação aos ruídos ao redor. O mesmo se dá em relação à música, que é geralmente subordinada aos diálogos. A música intensifica-se apenas entre seus intervalos, quando os diálogos não são de importância para a trama ou seu conteúdo deve permanecer desconhecido ao espectador (BORDWELL, 2008). No entanto, no cinema clássico, segundo Jullier (2006), para que a cena continue verossímil, é necessário que o espectador ouça alguns ruídos provenientes dos inúmeros objetos percebidos dentro daquela cozinha; além disso, a ausência total de efeitos sonoros pode ser causa de distração ao espectador que espera encontrar alguma significação naquele silêncio. Esse “dever de escutar” (ou seja, a necessidade que o espectador tem de ouvir ruídos que ambientem as cenas e a tornem verossímeis (JULLIER, 2006)) ocorre prioritariamente nas exigências da narração: o som deve servir para alguma coisa – dar informações, dar prazer se for belo, surpreender, assustar ou projetar o suspense.

Outra função do som é o de localização dos objetos em cena. Isso se dá através da reverberação<sup>5</sup> do som. Se sons diferentes tiverem a mesma reverberação, significa que estão no mesmo espaço ou são provenientes da mesma fonte. Hunter (2008) exemplifica com uma cena do filme dirigido por Eli Roth, “O Albergue” (*Hostel*, 2005) em que uma garota é

---

<sup>5</sup> Reverberação é um efeito físico gerado pelo som, é a reflexão múltipla de uma frequência. Enquanto o eco é o som refletido percebido com intervalo de tempo suficiente para ser distinguido do som original, a reverberação acontece quando esse intervalo de tempo não é suficiente (MARQUES, 2012)

capturada e torturada. Percebe-se que todos os ruídos da cena (os gritos e sons de tortura) tem uma mesma reverberação, indicando que vem de uma mesma sala.

Além disso, há ainda o caráter econômico do som. Ao invés de inúmeros figurantes para representar uma multidão, apenas o barulho da multidão é suficiente para se suprir aquela ideia. O som é capaz, ainda, de passar emoções de forma única. Toma-se aqui, como exemplo, a primeira cena de “*Apocalypse Now*” (1970), em que no quarto de hotel do capitão Willard, é possível ouvir sons provenientes do Vietnã. Essa aparente contradição entre o que aparece na imagem e os efeitos sonoros é resolvida a partir do momento em que o espectador compreende que aqueles sons estão dentro da cabeça do personagem. O espectador é transportado para o ambiente do filme de modo a se envolver com a história e assim juntar as peças para compreendê-las (TOLEDO, 2010).

Jullier (2006) divide o som do cinema em três grandes categorias: em seu estado mais primitivo, ele toca as pessoas, ou seja, produz impressões, solicita apreciação estética. Em seu estado mais útil, traz informações sobre a sua matriz e o espaço em que está inserido. Em seu estado mais sofisticado, o som é símbolo que reporta a um sistema de informações, que ao invés de contar a história de forma direta, faz comentários sobre ela.

Um dos principais conceitos que se deve ter em vista é o da acusmática. Chion (2008) a define como “som que ouvimos sem ver a causa imaginária do som”. Salienta que no decorrer de um filme o som tem dois tipos de aparição possíveis. A primeira é quando o objeto pode ser visualizado e posteriormente acusmatizado. Isso funciona para associar um som a determinado objeto e/ou fenômeno, o que facilitará a compreensão do espectador: sempre que esse som ocorrer será associado ao objeto/fenômeno anteriormente visualizado. A segunda é quando o objeto é inicialmente acusmatizado e posteriormente apresentado. Funciona geralmente nos filmes de mistério, para causar segredo sobre o aspecto de determinado objeto/fenômeno/personagem, criando uma expectativa em torno dele.

Hunter (2008) entende que todos os sons de um filme são tomados em relação à tela. Sons *on screen* são aqueles cuja fonte é visível durante a cena e é incorporado nela. O papel dos sons *on screen* dependerá de alguns fatores, tais como de onde vem, o que o origina, e por que aparece naquele momento. No entanto, é possível dizer que o seu papel predominante é reforçar a imagem. Os sons *off screen*, no entanto, são aqueles cuja fonte claramente não está presente em cena e podem causar uma reação nos personagem que

aparecem em cena (em filmes de terror, essa técnica é muito utilizada), mas também podem ser percebidos apenas pela audiência para aumentar a ligação do espectador com a trama.

Sons *on screen* e *off screen* diferem de sons diegéticos e não diegéticos. O termo diegese é relativo no cinema e em outros produtos audiovisuais, àquilo que ocorre dentro da ação narrativa ficcional do próprio filme. Se um personagem *on screen* reage a um som *off screen*, esse som participa da trama e, portanto, é diegético. Nem todos os sons *off screen* são diegéticos. Na clássica cena do assassinato no chuveiro em “Psicose” (*Psycho*, 1960) de Alfred Hitchcock, cada facada é acompanhada por ruídos que só são percebidos pelos espectadores. Esse exemplo mostra como os designers de som usam os sons de maneira criativa para intensificar a percepção, contribuindo para um maior envolvimento emocional do público. Chion (2008) difere som *off screen* de som fora de campo. Para ele, som *off screen* é o que está ausente da imagem, mas é também não diegético e o som *fora de campo* é o que está ausente da imagem, mas pertence àquela realidade.

É importante notar que o som do filme em certas situações não irá refletir a acústica exata como seria percebida na realidade. Assim como os movimentos de câmera dão um ponto de vista ao espectador, o som também dá o que Hunter (2008) chama de ponto de audição. O ponto de audição pode ser espacial, quando, por exemplo, é possível ouvir melhor objetos que estão próximos à câmera, ou subjetivo, quando importância a determinado som é dada devido ao papel que desempenha no filme. Se os espectadores precisam ouvir o que está sendo dito na outra linha do telefone, então este é aumentado, permitindo que o público o tenha em mente sem precisar vê-lo.

Os sons poderão assumir diferentes papéis de acordo com o gênero do filme. Por exemplo, Hunter (2008) afirma que em um drama intimista, cujo foco central se dá nos personagens e seus sentimentos, de pouco uso será expandir o espaço acústico, porém em uma produção de ação, os sons ambientes, ruídos de tiros e explosões irão assumir um papel de importância para guiar o espectador nesse caráter dinâmico típico dessas produções.

Chion (2008) estabelece, ainda, as seguintes categorias:

Som ambiente (ou som território) consiste em um som de ambiência global, mas não necessita de sua visualização para que o espectador faça associação a determinada imagem. São cantar de pássaros, ou som de tráfego intenso, etc.

Som interno é aquele que se situa no presente da ação, corresponde ao interior físico e psicológico do personagem. A respiração, batimentos cardíacos, passos correspondem ao interno-físico, enquanto suas vozes mentais, lembranças correspondem ao interno-mental.

Sons *on the air* (som no ar) são aqueles que estão presentes em uma cena, mas que são transmitidos de forma elétrica, tais como rádio, telefone, amplificador. Geralmente esse tipo de som é aumentado para que o espectador possa ouvir de forma mais adequada.

Um filme possui diversos tipos de sons. Cada objeto ou acontecimento terá seu próprio ruído que terá destaque ou não de acordo com sua função na trama. O site *Soundsnap* disponibiliza diversos efeitos sonoros separados por categorias. São elas: animais, *comic*, exteriores, casa, humano, indústria e máquinas, interiores, multimídia, loops musicais, amostras musicais, natureza, ficção científica, arte sonora, esportes, transportes e ambientações irrealis<sup>6</sup>. Cada uma dessas categorias é composta por diversas subcategorias; dessa forma, a busca por determinado tipo de som é facilitada. Ao tomarmos como exemplo os sons de ficção científica, temos as seguintes subcategorias: alienígenas, bipes, circuitos eletrônicos, lasers, ficção científica, Espaço FX e naves espaciais<sup>7</sup>.

O acervo é utilizado por *designers* de som, produtores musicais, estações de rádio e TV, *web designers*, desenvolvedores de vídeo-games, estudantes e diversos outros profissionais. O usuário tem acesso integral ao conteúdo do site, porém para fazer *download* dos sons, é preciso adquirir um pacote. O mais básico permite o *download* de apenas um som e o mais completo, permite *downloads* ilimitados e deve ser renovado anualmente. Além de poder fazer o *download*, o usuário também é capaz de fazer o *upload* de sons criados ou registrados por ele.

---

<sup>6</sup> Minha tradução para: *Animals, Comic & Film FX, Exteriors, House, Human, Industry and Machines, Interiors, Multimedia, Music Loops, Music Samples, Nature, Science Fiction, Sound Art, Sports, Transport e Unreal Ambiances*.

<sup>7</sup> Minha tradução para: *Aliens, Blips/Beeps, Electronics/Circuits, Lasers, Other Science Fiction, Robots, Space Fx e Spacecraft*.

**Figura 1:** Imagem da página inicial do site *SoundSnap*



É a partir dessas categorias de som do site *SoundSnap* que serão criadas as etiquetas de ruídos sonoros utilizadas para a presente pesquisa.

### 2.1.2 A música no cinema

Quando se fala em trilha sonora, o que normalmente se compreende é que o termo refere-se somente à música do filme. No entanto, Berchamps (2006) explica que esta expressão representa todo o conjunto sonoro de um filme, tal como a música, os efeitos sonoros e diálogos. A nomenclatura apropriada para aquela composição especificamente criada para um filme é “música original do filme”. Para se criar a música do cinema, o primeiro trabalho é definir o conceito e avaliar a pretensão do filme (BERCHAMPS, 2006), para que a partir daí se delimite sua música. A música original pode criar temas específicos e próprios à personalidade dos personagens e à mensagem do filme, muitas vezes tornando-se algo tão conhecido quanto o próprio enredo e caracterizador deste. Um exemplo clássico é o caso da trilha sonora composta por John Williams para os filmes *Star Wars* (1977, 1980, 1983).

Música de fosso<sup>8</sup> (ou não-diegética), segundo Chion (2008), é aquela que acompanha a imagem a partir de uma posição *off*, ou seja, está afastada do local, tempo e da ação em cena, enquanto música de tela (ou diegética) é aquela que provém do local da ação, mesmo que provenha do rádio ou televisão, como é o caso da música *on the air*, ou não esteja visível em cena por qualquer outro motivo. Esse tipo de música é capaz de ultrapassar as barreiras *on* e *off screen* ora como parte da cena, ora como música de fosso. O filme “Em algum lugar do passado” (*Somewhere in time*, 1980) utiliza essa técnica. A câmera percorre um ambiente enquanto é possível ouvir uma música de fundo. Ao focalizar o personagem principal, a plateia percebe que a música é proveniente do rádio, quando o personagem o desliga, o espectador continua ouvindo a canção. Esse exemplo é apenas para demonstrar como é fluida essa distinção, uma vez que há outras ambiguidades a serem consideradas, como quando a música de tela é acompanhada pela música de fosso com orquestra (CHION, 2008).

Para fins de pesquisa, as etiquetas para as traduções de música das legendas para surdos e ensurdecidos do *corpus* utilizarão a nomenclatura música de fosso e música de tela.

Cada trecho de música do filme é chamado de *cue*. As *cues* são utilizadas para salientar ocorrências ou interligar cenas, e até mesmo rotular eventos. Bordwell (2008) entende que a escolha e a combinação dos sons podem criar padrões dentro da obra fílmica. Ritmo, melodia e harmonia da música afetam a reação emocional do espectador. Dessa forma, uma melodia ou trecho de música pode ser associado com determinado personagem, situação ou idéia, criando *motifs* musicais. “Tubarão” (*Jaws*, 1975) de Spielberg, por exemplo, é construído em torno de sua música. O uso da música pode ajudar a montar uma história cujo enredo acompanhe inúmeros personagens e localizações, permitindo criar uma unidade ao filme e garantir a fluidez da narrativa.

A música possui também um caráter de amaciar tempo e espaço (CHION, 2008), ou seja a música ajuda os personagens a transpor rapidamente grandes distâncias e longos períodos de tempo, de forma que o espectador não estranhe a celeridade. Como exemplo, é possível citar o filme “A testemunha” (*The Witness*, 1980) em que o detetive de polícia John Book, interpretado por Harrison Ford, ajuda a construir um celeiro na comunidade *Amish* em

---

<sup>8</sup> Música de fosso é um termo em referência às orquestras que ficavam localizadas em um fosso sob o palco nas óperas e cinemas antigos.

que está inserido. Passa-se um dia inteiro, porém a cena, acompanhada de uma música de fosso instrumental, dura apenas cerca de cinco minutos, sem colocar em cheque a realidade diegética do filme, como poderia acontecer, caso uma voz em *off* interviesse na ação e dissesse que se passaram diversas horas.

Nesta seção, foi apresentado o papel dos sons no cinema e como esses criam significados importantes para a trama. Na seção seguinte, uma exposição da Tradução audiovisual com ênfase na LSE.

## 2.2 Tradução Audiovisual e Legenda Para Surdos e Ensurdecidos

Inúmeras são as definições existentes para o texto audiovisual. Na presente pesquisa, adotaremos o conceito apontado por Chaume (2004, p.16): “Um texto que se transmite através de dois canais de comunicação, o acústico e o visual, e cujo significado se constrói a partir da interação de diversos códigos de significação, não somente o código linguístico”.

Mais precisamente, a obra fílmica é, para Baldry e Thibault (2002), um texto multissemiótico que faz uso e combina sistemas semióticos que geram significação individualmente para compor o todo e que se integram para criar significados em contexto social. Portanto, ler um texto audiovisual é tarefa complexa, pois os receptores desses textos devem ser ao mesmo tempo espectadores, ouvintes e leitores. Isso se dá porque há vários canais de informação a serem decodificados (NEVES, 2005). A partir dessa concepção multissemiótica do filme, Chaume (2004) entende que ser consciente das associações icônicas pode ajudar o tradutor a entender melhor o texto audiovisual, já que a significação particular de cada um dos canais, assim como a significação extra que surge da interação entre eles confere aos textos audiovisuais sua especificidade.

A Tradução Audiovisual (TAV), portanto, trabalha com a tradução de textos transmitidos através de canais acústicos e/ou visuais em qualquer dos suportes<sup>9</sup> existentes, seja tela de cinema, televisão, palco de teatro, computador, etc (CHAUME, 2004).

---

<sup>9</sup> Suportes Textuais são os espaços físicos e materiais onde estão grafados os gêneros textuais, como por exemplo, o livro, o jornal, o computador, o folder, o manual de instrução, a folha da bula de remédio, etc. Nessa concepção multissemiótica de texto, a televisão, o cinema, o rádio, o “outdoor” também podem ser considerados como suportes textuais (MARCUSCHI, 2003/2004).

As modalidades de TAV mais conhecidas são:

- Dublagem: tradução e ajuste de um roteiro, para posterior interpretação por parte de atores, que substituirá as falas originais dos personagens;
- *Voice-over*: emissão dos diálogos originais em volume mais baixo concomitantemente com a versão traduzida;
- Audiodescrição: narração que é inserida em espaços do texto audiovisual e descreve aquilo que se vê na tela;
- Legendagem: incorporação de um texto na língua alvo, de modo que as inserções coincidam com as falas dos personagens.

Para Gottlieb (1995), a legendagem é uma tradução aberta, pois é apresentada simultaneamente com o original, o que a deixa vulnerável a críticas; além disso é também fragmentada, já que não apresenta as características prosódicas naturais do discurso, meramente buscando representá-las através de sinais gráficos. Apesar desses fatores, é um dos tipos de TAV mais utilizada no mundo (CHAUME, 2004). De Linde e Kay (1999) falam em dois tipos de legendagem: a interlinguística e intralinguística. A primeira, além de envolver a mudança oral para verbal é feita de uma língua para outra; trata-se da tradução de produções audiovisuais a espectadores estrangeiros. A segunda envolve a transferência do oral para o verbal dentro de uma mesma língua. Esta última, geralmente, destina-se ao público surdo e ensurdecido. Os dois tipos de legendagem apresentam muito em comum, envolvem tradução do código verbal para o escrito e devem ter a quantidade dos diálogos reduzida para se adaptar às suas restrições de tempo e espaço (que serão discutidas no tópico a seguir) . Suas diferenças se fazem notar, pois a legendagem intralinguística precisa de informações adicionais que dependem do canal auditivo para serem percebidas, tais como efeitos sonoros e mudança de turno de fala (ARAÚJO, 2008). Essas e outras questões técnicas serão discutidas mais adiante.

A LSE tornou-se necessária a partir da introdução de falas no cinema, pois até então, com o cinema mudo, surdos ou ensurdecidos e ouvintes<sup>10</sup> tinham o mesmo acesso às produções fílmicas. Com a introdução de diálogos e demais efeitos sonoros, o público surdo ficava impossibilitado de assistir a filmes. Procurando mudar essa realidade, alguns

---

<sup>10</sup> Ouvintes, em oposição àqueles que não ouvem.

produtores buscaram inserir intertítulos durante toda extensão do filme, mas o procedimento os tornava excessivamente longos, por isso a legendagem foi criada. Mesmo dando acesso ao público surdo e ensurdecido, as legendas exibidas não atendiam totalmente às suas necessidades, já que muitas vezes eles tinham dificuldade de identificar o falante e de entender os sentidos do filme proporcionados pela trilha sonora. Essa situação começou a mudar com o advento da televisão e da técnica da legenda fechada, a qual permitia que apenas as pessoas interessadas pudessem acessar as legendas.

No Brasil, em 1997, a Rede Globo passou a apresentar legendas fechadas para surdos em alguns de seus principais programas, oferecendo dois tipos de LSE: *roll-up* e *pop-on*. A legenda *roll-up* é utilizada na programação ao vivo que necessita de tradução em tempo real, como por exemplo, programas de entrevistas e telejornais. As palavras são digitadas da esquerda para a direita e deslizam de baixo para cima na parte inferior da tela da televisão. Em programas pré-gravados, os canais de TV utilizam as legendas *pop-on*, que aparecem e desaparecem da tela, em sincronismo com fala e imagem (FRANCO; ARAÚJO, 2003).

Até hoje confunde-se o conceito de legenda fechada com o de LSE, porém legenda fechada é qualquer tipo de legenda acionada por meio de controle remoto, como por exemplo as legendas dos filmes em DVD, ou do sistema *closed caption*, acessado através do controle remoto das televisões habilitadas para o sistema. As legendas fechadas são opostas às legendas abertas, cuja presença na tela não depende da escolha do espectador, como as legendas do cinema (ARAÚJO, 2004). Quanto às LSEs, estas são confeccionadas tendo em vista o seu público alvo, e possuem características próprias, tais como a inserção do falante e de efeitos sonoros (ARAÚJO, 2004).

### 2.2.1 LSE

A marcação é um dos principais fatores para uma boa legenda, pois determina os tempos de entrada e saída da legenda na tela, de acordo com parâmetros espaciais e temporais estabelecidos pela pesquisa na área (D'YDEWALLE ET AL. 1987; IVARSSON E CAROL, 1998; DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007). Segundo Diaz Cintas e Remael (2007), a regra de ouro da marcação é que as legendas devem manter sincronismo com as falas. Se possível, a legenda deveria aparecer no momento em que se inicia a fala e desaparecer quando a pessoa

para de falar. Quando a legenda fica mais tempo que o necessário na tela, o espectador tem a tendência de reler a legenda. Afim de evitar a releitura desnecessária, na Europa foi criada a regra dos seis segundos, que é o tempo máximo para permanência de uma legenda na tela (D'YDEWALLE ET AL. 1987; IVARSSON E CAROL, 1998; DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007). No Brasil, no entanto, o tempo máximo de permanência é de quatro segundos (ARAÚJO, 2004). Apesar desse menor tempo de permanência, não significa que as legendas brasileiras sejam mais condensadas, apenas que ao invés de possuir texto suficiente que seja lido em até 6 segundos, como na Europa, as legendas brasileiras vão apenas até 4 segundos, com o número de caracteres proporcional a esse tempo. No entanto, importante notar que raramente existem legendas “cheias”, ou seja, com textos que precisem de 4 segundos para serem lidos.

Além do tempo máximo de leitura, é preciso também respeitar o tempo mínimo, do contrário a legenda apenas pisca na tela sem permitir que o espectador tenha tempo de ler. O mínimo ideal de exposição da legenda na tela é comumente acordado em um segundo (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007). Se os diálogos do filme tiverem um ritmo mais lento, o legendista não encontrará problemas para fazer as legendas, porém quando as pessoas em tela falam muito rápido, é preciso tomar medidas para que a leitura seja confortável. Existem três velocidades que permitem harmonização entre legenda e fala. A mais lenta de 145 palavras por minuto (ppm), a de velocidade média, 160 ppm, e a mais rápida, de 180ppm. Díaz Cintas e Remael (2007) entendem que com o advento do DVD, 180 palavras por minuto tem se tornado a norma nesse suporte. (D'YDEWALLE ET AL, 1987; DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007). A velocidade de legenda considerada ideal para os surdos é aquela de 145 ppm, pois permite harmonização entre legenda, fala e imagem (ARAÚJO e NASCIMENTO, 2011). Para tanto, em um período de 1s é possível inserir até 16 caracteres, incluindo espaços entre palavras e pontuação. Para que esse padrão seja respeitado e as legendas estejam em sincronismo com as imagens que aparecem na tela, é necessário condensar as legendas em relação às falas (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007 apud D'YDEWALLE, 1987). A tabela 1, dada em segundos e frames por caracteres, traz os espaços permitidos para que se componham legendas de 145 palavras por minuto.

**Tabela 1:** Relação de caracteres por minuto segundo a velocidade de legenda de 145ppm  
(Fonte: DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p.97).

145 palavras por minuto	Segundos: frames	Caracteres	Segundos: frames	Caracteres
	01:00	16	02:00	29
	01:04	17	02:04	32
	01:08	18	02:08	34
	01:12	20	02:12	36
	01:16	23	02:16	38
	01:20	25	02:20	40

Os números antes dos dois pontos correspondem aos segundos e os números posteriores, aos *frames* ou quadros. Portanto, se há uma fala que dure um segundo e vinte *frames*, é possível inserir 25 caracteres de legenda. Caso o legendista ultrapasse esse número, corre o risco de a legenda não ser lida por completo pelo espectador. Se o número de caracteres da fala do personagem for superior a 25 caracteres no mesmo espaço de tempo, faz-se necessária a condensação da fala. Importante ressaltar que a condensação só é feita se necessária, pois se houver espaço e tempo suficientes para a legendagem de tudo o que foi dito pelo personagem, o ideal é manter a fala sem nenhum corte. Tomem-se os seguintes exemplos do filme “O homem que engarrafava nuvens” (2009) na tabela 2, na qual temos uma comparação entre legenda e fala:

**Tabela 2:** Exemplos de legendas condensadas em relação às falas  
(Fonte: O Homem que engarrafava nuvens, 2009).

Tempo de duração	Nº caracteres	Fala	Nº caracteres	Legenda
02:22	50	Que chegaram em formas de quadrinhos de amor aqui.	42	que chegaram aqui como quadrinhas de amor.
01:23	29	Se espalharam no país inteiro.	24	Se espalharam pelo país.

No primeiro exemplo temos um tempo total de 2 segundos e 22 *frames*, em que seguindo a velocidade de legenda de 145ppm, seria possível inserir 42 caracteres, porém a fala possui 50 caracteres, o que dificultaria a leitura, por ser demasiado longa para o tempo disponível. A equipe de legendagem, portanto, optou por condensar a fala. A legenda possui

apenas 42 caracteres, cujo tempo suficiente para leitura é 2:22, ideal para a leitura confortável da legenda. De forma semelhante, deu-se o processo de condensação do segundo exemplo. Em um tempo de 1:23 em que seria possível inserir até 25 caracteres, temos uma legenda de 24 caracteres condensada a partir de uma fala com 29 que, se fosse levada integralmente, poderia não dar tempo para o espectador ler a legenda e harmonizá-la com as imagens do filme.

Em outras palavras, a redução do texto se dá por 3 motivos: 1) as diferenças entre fala e escrita: a legenda deve dar tempo suficiente para que os espectadores possam integrar imagem e legenda; 2) o caráter multissemiótico dos filmes: a legenda deve permitir que espectadores possam observar a ação que se passa na tela e ouvir a trilha sonora e ler a legenda; 3) o número de linhas permitidos: a legenda deve ter no máximo duas linhas e ocupar uma porção mínima da tela, portanto a quantidade de texto dependerá do tempo disponível para a apresentação das legendas (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007; PEREGO, 2003). O legendista, de posse do texto original e do tempo disponível para a legenda permanecer em tela, poderá identificar a necessidade de reduzir o texto. Nesse caso, ele poderá optar por eliminar aquilo que não é relevante para a compreensão da mensagem e/ou reformular o que é relevante de forma mais concisa possível (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007).

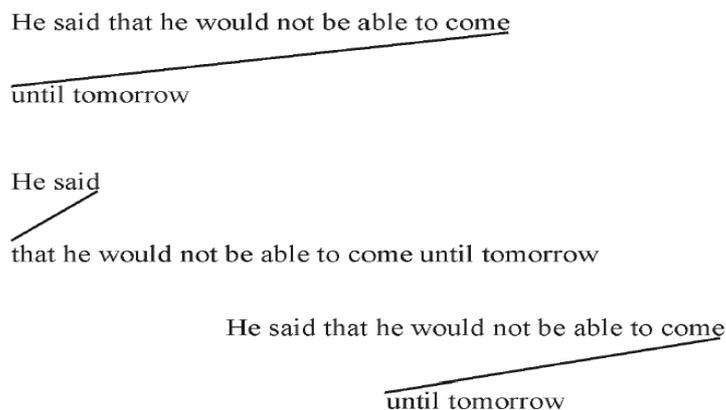
Outro parâmetro importante para a confecção de boas legendas é o da segmentação, ou seja a divisão das falas em uma ou mais legendas, as quais devem ser desenvolvidas de forma a conter informações sintática e semanticamente completas, porque devem ser de fácil compreensão por aparecerem por pouco tempo em tela. A segmentação pode ser feita seguindo três critérios: o visual, o retórico e o linguístico (REID, 1996). O visual ocorre quando há mudanças de tomada no filme e/ou programa. A cada nova cena, uma nova legenda deveria ser inserida. O critério retórico é aquele que segue o fluxo da fala, ou seja, a cada pausa na fala deveria se inserir uma nova legenda. E por fim, o critério linguístico é aquele determinado pelas regras de sintaxe, facilitando a leitura da legenda por parte do espectador. Algumas regras devem ser respeitadas, tais como evitar separar os elementos dos sintagmas verbais, nominais, adjetivais, adverbiais e preposicionais (CHAVES, 2012; DÍAZ CINTAS e REMAEL, 2007, PEREGO, 2008). Um exemplo de segmentação do trecho de um filme pode ser conferido na tabela

**Tabela 3:** Fala *versus* Legenda  
(Fonte: “Amor na sua violência e na sua doçura”, 2008).

FALA	LEGENDA
A maioria das mulheres que chegam aqui, o que a gente percebe? Essas mulheres, elas raramente vêm diante da primeira agressão.	L1) A maioria das mulheres\que chega aqui L2) a gente percebe L3) que essas mulheres, raramente L4) elas vêm diante da primeira agressão.

A segmentação pode ocorrer também dentro de uma mesma legenda, quando esta possui duas linhas; é o fenômeno chamado quebra de linha (*linebreak*). A quebra de linha sempre se pauta por critérios visuais ou linguísticos. O critério visual apela para o lado estético da legenda, devendo-se manter a proporção entre as duas linhas, para que os olhos percorram facilmente o espaço para efetuar a leitura (PEREGO, 2008). Na figura 2, há exemplos de problemas de quebra de linha. No primeiro exemplo, os olhos precisam percorrer uma longa distância entre o final da primeira linha e o início da segunda, no segundo exemplo, a segunda linha está muito longa, dificultando assim, a leitura, pois obriga o espectador a percorrer os olhos por toda a tela. O melhor exemplo é o terceiro, pois a distância percorrida pelo olhar será intermediária, sendo que a linha de baixo não será maior que a de cima, facilitando a leitura.

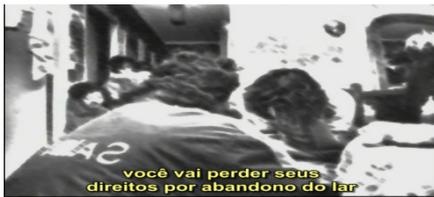
**Figura 2:** Quebra de linha seguindo critérios visuais (Fonte: PEREGO, 2008, p. 38 ).



O critério linguístico prima pela não separação entre os elementos dos sintagmas, como foi mencionado anteriormente. Não tendo nenhum problema linguístico, o ideal é que a legenda seja centralizada na tela, pois o movimento de se olhar para a legenda e para a tela será facilitado para o espectador. (IVARSSON E CARROLL, 1998). O critério linguístico se

assemelha àquele da segmentação entre legendas que procura não separar unidades de sentido. Na figura 3, tem-se um exemplo de má quebra de linhas, pois no sintagma nominal "seus direitos" o adjetivo possessivo "seu" foi separado do substantivo "direitos". Na figura 6, temos um exemplo de uma boa segmentação, segundo os critérios explanados anteriormente.

**Figura 3 e Figura 4:** Exemplos de má e boa quebra de linha respectivamente.  
(Fonte: "O Amor na sua violência e na sua doçura", 2008)



Os parâmetros descritos acima são característicos de qualquer legenda. A partir daqui, serão observados parâmetros exclusivos da LSE, ou seja, a inclusão de informações adicionais como a identificação do falante e dos efeitos sonoros. A identificação dos falantes é importante, pois muitas vezes os surdos não conseguem inferir a troca de turno de fala somente pela imagem. Além disso, a presença de dois ou mais sujeitos ao mesmo tempo em cena, também pode dificultar a identificação de quem está falando. Nesses casos, a compreensão da obra audiovisual pelos surdos pode ficar comprometida (ARAÚJO, 2004). Os informantes de pesquisas conduzidas na UECE sobre LSE (FRANCO e ARAÚJO, 2003; ARAÚJO, 2004, 2007; 2008) afirmaram que era muito difícil discernir quem estava falando em cena. Assim, disseram que preferiam que a identificação dos personagens aparecesse em todas as legendas. Após serem alertados da questão da velocidade da fala e da escrita, optaram por identificar o falante sempre que houvesse troca do turno de fala. Esse parâmetro também foi corroborado pelos participantes do projeto MOLES (NASCIMENTO; ARAÚJO, 2011).

**Figura 5:** Identificação de falantes através de colchetes  
(Fonte: Reisado Miudim, 2008)



Os falantes de uma produção audiovisual podem ser identificados de diversas formas. Uma delas é aquela utilizada na Europa, que é a identificação das informações adicionais por cores. Cada país tem uma sistemática diferente. Na Espanha, cada personagem possui sua respectiva cor exibida na legenda representando sua fala. Em Portugal, os efeitos sonoros e a identificação do falante aparecem em amarelo e as falas em branco. Os falantes também são identificados com a fala sobre ele, ou seja, a legenda acompanha os falantes (Figura 8). No Brasil, prefere-se colocar essas informações adicionais entre colchetes.

**Figura 6:** Diálogo sob o falante.  
(Fonte: Águas de Romanza, 2008)



Os efeitos sonoros na LSE são adicionados para preencher aspectos importantes provenientes de informações acústicas não-verbais. Neves (2005) aponta que, em alguns casos, isso é feito por meio de uma operação intersemiótica, pois transforma mensagens não verbais em mensagens verbais, ou seja, as mensagens são transmutadas de um sistema para outro diferente. A autora ainda afirma que:

“Sabendo que o espectador surdo possui pouco (ou nenhum) acesso às mensagens que derivam dos códigos acústicos, o tradutor deverá ser um leitor proficiente de textos intersemióticos, além de *re-word* tanto os elementos acústicos verbais e não-verbais e encontrar meio de expressá-los através de palavras escritas, mesmo que possam ser de naturezas diferentes<sup>11</sup> Quando se legenda para esse público em específico, cabe ao tradutor transformar em códigos visuais tanto os diálogos que são ouvidos quanto os efeitos sonoros que são percebidos de maneira a serem integrados com o filme da forma mais natural possível”. (p. 131)

Uma atenção à tradução dos efeitos sonoros de uma obra audiovisual faz-se necessária na medida em que os componentes acústicos não verbais colaboram para a

<sup>11</sup> Minha tradução para “*In the knowledge that the deaf receiver will have little (or no) access to many of the messages deriving from acoustic codes, the translator, who will need to be a proficient “reader” of intersemiotic text, will re-word both the verbal and non-verbal aural elements and find ways to express them through visual codes, usually written words, although they could also be of a different nature. When subtitling for these specific audiences, it is up to the translator to turn into visual codes both the dialogues that are heard and the sound effects that are only perceived in such a manner that they will be integrated with the whole in as natural manner as possible.*”

construção de sentido, pois sem eles, a construção do texto audiovisual perde um dos seus elementos significadores. Algumas questões técnicas envolvem a tradução de efeitos sonoros. No Brasil, além de ser apresentada entre colchetes, também é comum o uso de colcheias para traduzir música. Cintas e Remael (2007) entendem que quando a letra da música não é relevante para a trama, não há necessidade de ser traduzida, a menos que haja tempo para tal. Porém se a mensagem da música for importante para a compreensão da obra, a letra deve ser legendada, como geralmente ocorre em musicais. Segundo os participantes do projeto MOLES, Os ritmos musicais não precisariam ser descritos, pois os surdos alegaram que não faz diferença para a compreensão deles se o ritmo é bossa nova, rock ou qualquer outro (ARAÚJO, 2008).

Quanto à necessidade de traduzir todos os sons do filme, Donaldson (apud ARAÚJO, 2008) entende que se a ação for visível e compreendida através da imagem, não se faz necessária a tradução, pois o duplo *input* poderia irritar os surdos. Os dados do projeto MOLES corroboram essa ideia, pois, segundo os participantes, apenas aqueles sons importantes para o acompanhamento da trama, ou que influenciam na ambientação da história de forma mais direta, deveriam ser legendados. Como exemplo podemos citar a legenda [Música alegre] percebida pelos participantes da pesquisa como refletindo o estado de espírito da personagem, ao contrário de [Música instrumental], a qual não foi relacionada como música tema da personagem (ARAÚJO e NASCIMENTO, 2011).

**Figura 7, Figura 8 e Figura 9:** música representada por colcheia, efeito sonoro e música entre colchetes (Fonte: Reisado Miudim, 2008)



Outra diferença entre as LSEs e as legendas para ouvintes se dá em relação ao tipo de linguagem. O português das legendas para ouvintes segue o padrão formal utilizado em textos escritos. Na legendagem para ouvintes, isso ocorre devido a exigências das produtoras de legendas. No entanto, como a LSE exibida nos canais de televisão brasileiros praticamente transcreve os diálogos, a legendagem apresenta a oralidade contida nesses diálogos. Para os

alunos e professores do ICES (Instituto Cearense de Educação dos Surdos), esta distinção entre as duas legendas não deveria existir, já que a LSE poderia ajudar o espectador surdo na aprendizagem da língua portuguesa escrita, pois é com esta modalidade que eles se comunicam com os ouvintes (ARAÚJO, 2008). Esta observação não vale para quando a LSE adota algum tipo de linguajar que faça parte da caracterização do personagem, tais como regionalismos, pois esse aspecto pode ser primordial na construção do personagem pela pessoa com deficiência auditiva.

Ao contrário da Europa, aqui no Brasil usamos uma cor só por legendagem. As mais utilizadas são as amarelas ou brancas em fundo transparente ou fundo preto (ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011). Outra convenção importante é a colocação das legendas em itálico usada para caracterizar voz *off screen*, ou seja, quando aquele que fala não é aquele que aparece de fato na tela. Isso ocorre quando a voz vem da televisão, do telefone, do rádio, ou do narrador (DIAZ CINTAS & REMAEL, 2007). Em documentários, é bastante comum que enquanto alguém fala, outras imagens sejam apresentadas na tela. Portanto, quando o falante está em *off*, ou seja, o que se vê na tela não é aquele quem fala, é preciso apresentar o nome entre colchetes e a legenda em itálico. Este recurso ajuda o surdo a compreender que nenhuma das pessoas que aparece na imagem é o autor da fala. O uso do itálico também se dá nas letras de músicas. Dessa forma, o espectador surdo pode facilmente diferenciar o que é fala e o que é a letra de música que está sendo cantada, conforme os exemplos do filme “O homem que engarrafava nuvens” (2009):

**Figura 10 e Figura 11:** Legenda em itálico para voz em off e música  
(Fonte: O Homem que engarrafava nuvens, 2009)



Os parâmetros vistos acima, foram testados em pesquisas anteriores (FRANCO E ARAÚJO, 2003; ARAÚJO, 2004, 2005, e 2008) com surdos cearenses, era preciso então testar esse modelo com sujeitos das cinco regiões do Brasil. Essa pesquisa será apresentada no ítem a seguir.

### 2.2.2 Projeto Moles

O projeto Moles consiste em pesquisa exploratória na qual foram entrevistados 5 surdos de dois estados das regiões Nordeste, Sul e Sudeste e 4 da região Norte, totalizando 34 sujeitos. Eles responderam a um questionário, cujo objetivo era traçar o perfil do informante. O questionário pré-coleta versava sobre itens tais como idade, escolaridade, grau de surdez, frequência com que assistia a produções audiovisuais providas de LSE e domínio da língua portuguesa. O perfil geral dos participantes da pesquisa foi de surdo de nascença, universitário, 25 anos, sinalizados<sup>12</sup> a partir dos 10 anos, além do uso da LSE na televisão.

Cada participante acompanhado de um intérprete de LIBRAS (intérpretes membros da Associação dos Intérpretes de LIBRAS do Ceará (APILCE) em Fortaleza, alunos do Letras/LIBRAS em Salvador, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Curitiba e Florianópolis e um intérprete do programa de atendimento ao surdo da UFRR em Boa Vista) e dos pesquisadores, assistiu aos quatro filmes do *corpus*<sup>13</sup> da pesquisa. Cada sessão era precedida pelo preenchimento do questionário pré-coleta. Após a apresentação de cada um dos curtas, era dado espaço para que o participante relatasse livremente o que compreendeu do filme. Se isso não ocorresse, os pesquisadores possuíam um guia com algumas perguntas sobre o curta-metragem para estimular o início do relato. Só então era aplicado o questionário pós-coleta que versava sobre as questões da legendagem propriamente dita, tais como tamanho, rapidez e clareza das legendas, incluindo questões como sincronismo entre legendas, imagem e som<sup>14</sup>. Os procedimentos se repetiam (importante notar que o pré-coleta era feito apenas uma vez) até que o participante tivesse assistido e respondido às questões sobre todos os curtas-metragens.

O experimento testou quatro hipóteses analisadas a partir da triangulação entre os dados fornecidos pelos questionários e relatos retrospectivos. As hipóteses testadas foram: 1) Quando a legenda do filme tem velocidade de 145ppm, os surdos conseguem entender o conteúdo e os detalhes do filme; 2) quando a legenda do filme tem velocidade de 160ppm, os surdos conseguem compreender o conteúdo do filme, mas não compreendem os detalhes do

---

<sup>12</sup> Surdos que sabem a Língua de Sinais Brasileira (LIBRAS).

<sup>13</sup> “O amor na sua violência e na sua doçura” de Sara Benvenuto (10 min, 2008) legendado com velocidade de 145ppm. “Reisado Miudim” de Petrus Cariry (13 min, 2008) legendado com velocidade de 160ppm, “Águas de Romanza” de Patrícia Baía (15 min, 2002) legendado com o modelo europeu de legendagem. “Uma vela para Dario” de Soraya Ferreira Alves (13 min, 2008) legendado com 180ppm.

<sup>14</sup> Os questionários utilizados no Projeto Moles encontram-se em anexo

filme; 3) quando a legenda do filme tem velocidade de 180ppm, os surdos não conseguem compreender nem o conteúdo e nem os detalhes do filme; 4) quando a legenda utiliza o sistema europeu de duas cores, há dificuldade na compreensão. Todas as hipóteses, com exceção da primeira, foram refutadas, pois a maioria dos participantes compreendeu tanto o conteúdo quanto os detalhes, e quando isso não ocorreu o motivo se deu por problemas na própria legenda ou por desconhecimento da cultura ouvinte. O que possibilitou a boa recepção às diferentes velocidades de legendas foi a segmentação que seguiu os critérios já mencionados e propostos por Reid (1996): visual, retórico e linguístico.

Quanto aos efeitos sonoros, muitos dados importantes foram obtidos através dos relatos retrospectivos e das respostas às perguntas 11 e 12 do questionário pós-coleta, que versavam sobre as legendas de efeitos sonoros. As perguntas eram respectivamente: Você conseguiu compreender os sons representados nas legendas? Você conseguiu fazer relação entre sons, legendas e imagens? Em “O amor na sua violência e na sua doçura” havia apenas uma legenda de efeito sonoro e passou despercebida pela maioria dos participantes, como bem indica a resposta de FOR3<sup>15</sup>:

*Esta não tinha. Nesta legenda não tinha nenhuma referencia à música ou algo assim. Quando tem na legenda indicações de sons como: batida de porta, relâmpago, ou barulho de chuva ou batidas no transito, qualquer coisa assim é muito bom, interessante.*

Em “Reisado Miudim”, filme que apresenta 39 inserções de legendas de efeitos sonoros, nem todas as legendas foram compreendidas, somente aquelas que participavam efetivamente do enredo da história. De acordo com o relato de SSA3:

*Tinha o avô. Ele parecia ser o instrutor das crianças durante a música. E o menininho queria participar do grupo de dança. Mas ele não podia no momento, mas o seu avô ouviu os passos durante seu ensaio e percebeu que ele queria ser dançarino.*

SSA3 mostrou ter conseguido ler e compreender as seguintes legendas [Arrastar de chinelos] e [Risos]. Essas duas traduções estavam diretamente ligadas ao enredo do filme, pois é a partir desses acontecimentos que Matheus conseguirá atingir seu objetivo de participar do reisado. Outro participante percebeu outros sons, mas não seu significado.

*No comecinho tinham[sic] ‘murmúrios’. A primeira palavra que apareceu foi murmúrios e depois apareceu algo em inglês, eu não sei. Era isso? Você viu? Na primeira vez apareceu murmúrios e não tinha nada, né?*

---

<sup>15</sup> Os participantes foram nomeados de acordo com a sigla do aeroporto de sua cidade e numerados de acordo com a ordem em que eram entrevistados. Nesse sentido temos, por exemplo FOR 1, 2, 3, 4 e 5.

Esses sons não tinham participação direta na história, servindo apenas como ambientação e reforçando as imagens.

Em “Águas de Romanza”, filme que também possui 39 inserções de legendas de efeitos sonoros, a colcheia representou problemas. Em uma das cenas, apareceu (Música de suspense) e posteriormente a colcheia (♯), o participante não fez a ligação com a legenda anterior e achou que a colcheia representava uma canção de ninar. De acordo com FOR2:

*O som... Tinha uma colcheia para determinar qual era o som, então eu imaginava que era uma música para dormir. Uma música de ninar. Como se fosse uma coisa bem suave.*

Entre as duas opções de representação de efeitos sonoros, o participante preferiu a descrição da música:

*É melhor o parêntese, mais do que a colcheia.*

Além disso, foi encontrado o mesmo problema que em “Reisado Miudim”. Apesar de todos os sons terem sido legendados, apenas aqueles diretamente relacionados à trama do filme foram notados. As legendas que ligavam o seu significado ao filme, como [Música triste] foram relacionadas à morte do avô de Romanza, enquanto [Música instrumental] nada significou para eles.

Em “Uma vela para Dario”, apesar de terem notado a presença das legendas de efeitos sonoros, poucos participantes conseguiram relacionar os sons legendados com o enredo do filme. A maioria deles era de tráfego intenso e funcionava no filme como metáfora para o estado de Dario. No entanto, somente SDU1 conseguiu associar imagem, legenda e sons:

*Logo quando começou, ficou um pouco trêmula, a imagem. Parecia que o carro tava buzinando e o sinal de trânsito tava vermelho e passando o verde, continuou tremendo e foi nessa hora que começou a buzinar. E.. dentro tinha uma palavra que não conhecia... Tá, eu não conheço essa palavra [A palavra era “barulho”], o resto eu consegui.*

De maneira geral, pode-se dizer que os participantes perceberam a tradução dos sons, mas apenas quando a legenda tinha ligação direta com o enredo do filme ela foi útil para que eles pudessem harmonizá-la com o contexto fílmico e, assim, tirar conclusões a partir da trilha sonora legendada. Aqueles sons que não colabaravam muito para a construção da trama, podendo até mesmo desviar a atenção do espectador surdo de algo mais importante que ocorre na tela, passaram quase que total e completamente despercebidos. Por conta desses resultados,

os dados sugeriram que ao se legendar o som de uma música, é necessária uma qualificação que caracterize sua importância dentro do enredo, para que ela forneça informação relevante a ser agregada para o acompanhamento do filme.

Apesar das dificuldades, alguns participantes aparentaram saber que o som é importante para o enredo e que, por isso, precisam ser apresentados na LSE:

*A legenda e a imagem sim, a música é um componente diferente pra mim. Porque a imagem dá para eu identificar quando o personagem tá triste e aí aparece aquela legenda: música triste, pela imagem eu associo com o que está ali na legenda. Então eu posso associar a imagem ao que está entre parênteses na legenda. Só isso.*

Nesta seção, apresentaram-se as características que as legendas para surdos e ensurdecidos devem ter para que tenha boa recepção por parte do seu público alvo. Além disso, foi visto também que os resultados obtidos no projeto MOLES (ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011) ajudaram a compreender mais sobre como a tradução de efeitos sonoros deve ocorrer dentro do filme. E contribuíram para que uma nova pesquisa fosse desenvolvida a fim de aperfeiçoar a confecção de LSE no Brasil. Na seção seguinte serão discutidas questões relacionadas à interface entre a tradução audiovisual e a linguística de *corpus*, ou seja, os estudos da tradução baseados em *corpus* (ETBC).

### **2.3 A Linguística de *Corpus* e os Estudos da Tradução Audiovisual**

A Linguística de *Corpus* (LC) dedica-se a analisar a linguagem por meio de coletâneas de textos autênticos<sup>16</sup>, ou seja, dados empíricos. Esses textos, além de computadorizados, são escolhidos a partir de critérios linguísticos explícitos, com objetivos específicos de pesquisa, o que permite uma análise eletrônica apurada (BERBER SARDINHA, 2004). É importante ressaltar que a Linguística de *Corpus* já existia antes do computador, em geral tratava-se de *corpora* menores cujo objetivo maior era o ensino de línguas. BERBER SARDINHA (2004) aponta que um dos primeiros *corpora* semelhantes aos de hoje chamava-se SEU (*Survey of English Usage*). Compilado por Randolph Quirk, o qual definiu um número fixo de textos e a média de palavras destes. O SEU data de 1959. Nessa época, porém, a LC era duramente criticada já que se considerava que a análise de tantos

---

<sup>16</sup> Coletâneas que podem ser de textos escritos ou de transcrições de situações reais de fala.

dados manualmente seria falha (BERBER SARDINHA, 2004). O aparecimento do computador resolvia essa questão, uma vez que a capacidade de armazenamento e processamento de grandes *corpora* se dava eletronicamente. O pioneiro deles foi o *Corpus Brown* (*Brown University Standard Corpus of present-day American English*), desenvolvido em 1964, que continha um milhão de palavras, o que à época era considerado impensável (BERBER SARDINHA, 2004).

Boa parte das pesquisas em LC ocorre na Europa, onde há criação e manutenção de diversos *corpora*, a maioria em língua inglesa, tais como: *British National Corpus* (BNC), *Bank of English* e *Longman-Lancaster English Language Corpus* (LLELC). No entanto, é possível apontar diversos países que conduzem pesquisa em Linguística de *Corpus*, tais como a Suécia, Noruega e Dinamarca. No Brasil, os estudos nesta área ainda não são tão numerosos quanto na Europa, apesar de existirem diversos *corpora* de língua portuguesa, tais como o NURC (Projeto de Estudo da Norma Linguística e Letras), PEUL (Projeto de Estudos e Usos Linguísticos), NILC (Núcleo Interinstitucional de Linguística Computacional) e COMET (TAGNIN, 2004). A LC hoje é um dos ramos com maior número de pesquisa linguística e é base teórico-metodológica para análise em diversos campos da linguagem. Esse trabalho irá focar o envolvimento da Linguística de *corpora* e a tradução audiovisual.

Mona Baker foi a precursora dos estudos da tradução baseados em *corpora* (ETBC). Até então, os *corpora* não apresentavam textos traduzidos, pois acreditava-se que estes não seriam representantes autênticos da língua. Baker (1993), no entanto, aponta que textos traduzidos são eventos comunicativos genuínos, que apresentam diferenças em relação a textos não traduzidos, as quais deveriam ser estudadas. A autora acredita que os grandes *corpora* proveriam aos teóricos da tradução meios de observar seu objeto de estudo e os princípios que regem o comportamento tradutório.

No âmbito dos ETBCs, a maioria dos trabalhos em TAV versa sobre a audiodescrição (AD), tais como o de Salway (2007), Hurtado (2007, 2010) e Marques (2012). Salway (2007) conduz análise baseada em *corpus* para identificar e caracterizar as particularidades da linguagem da audiodescrição, analisando um *corpus* composto por 91 roteiros de AD. Afirma, ainda, que essas características podem ser explicadas se forem consideradas as necessidades comunicativas dos usuários cegos ou com baixa visão. Aponta, no entanto, para a indispensabilidade de mais pesquisas que caracterizem as idiossincrasias

dessa linguagem específica, não somente em inglês britânico, mas também em outras línguas, para assim, reforçar as diretrizes encontradas nos manuais e criar ADs que supram as carências dos espectadores. Outra conclusão relevante encontrada pelo autor é a necessidade do estudo da narratologia fílmica. Hurtado (2007, 2010) compilou um *corpus* com cerca de 300 filmes audiodescritos em espanhol, inglês, francês e alemão, do qual foram analisados parâmetros narratológicos, cinematográficos e linguísticos relacionando à AD. Para tanto, o *corpus* foi anotado (com o uso de um etiquetador, o *Tagetti*) e processado através do *software WordSmith Tools*. Marques (2012) buscou, por meio das etiquetas propostas por Hurtado (2007, 2010), analisar como os personagens de três filmes brasileiros são descritos em suas respectivas audiodescrições.

No tocante à legendagem, é possível citar os trabalhos de Feitosa (2009), Perego (2003 e 2008), Kalantzi (2008) e Chaves (2009 e 2012). Feitosa (2009) comparou legendas de fãs com legendas comerciais. Para isso, anotou e alinhou os dois tipos de legendas de 10 filmes com o uso do *software WordSmith Tools*. Por meio da análise e anotação manual de um pequeno *corpus* formado por legendas da BBC, o trabalho de Kalantzi (2008) procurou observar se a deleção de características orais era proeminente em LSE. Além disso, ela propôs recomendações linguísticas para a segmentação. Também por meio de anotação e análise manual de um pequeno *corpus*, Perego (2003 e 2008) identificou e categorizou manualmente casos de explicitação (2003) e segmentação (2008) encontrados na legendagem para ouvintes e para surdos, respectivamente. Chaves (2009), participante do grupo LEAD da UECE, testou a viabilidade do uso de *corpora* para analisar a LSE a partir de um *corpus* constituído de legendas confeccionadas pela Rede Globo e a legenda do grupo LEAD (ARAÚJO, 2008) para os mesmos vídeos. Em seu trabalho mais recente, Chaves (2012) buscou estabelecer parâmetros para a análise de segmentação em LSE, e descrever através de *corpus* como seriam os problemas que surgem na LSE devido à má segmentação. Isso se deu a partir de uma proposta de etiquetagem para análise eletrônica da segmentação na legendagem do filme em DVD, “Nosso Lar” (2010), com auxílio do programa de análise linguística *WordSmith Tools 5.0*. Foram identificadas inúmeras categorias de problemas de segmentação linguística (gramatical e retórica) no *corpus*. Esses resultados foram relacionados a alguns parâmetros técnicos (nº de linhas e velocidade da legenda) e observou-se que esses problemas acontecem em legendas de duas linhas e com velocidade a partir de 16 caracteres por segundo, considerada alta. Os problemas de segmentação podem ser corrigidos a partir de estratégias baseadas nas categorias linguísticas que Chaves utilizou para explorar o *corpus*. Assim,

pesquisadores e legendistas possuem parâmetros para produzir legendas bem segmentadas. De todos os trabalhos mencionados, o único que se assemelha ao nosso é o de Chaves (2012). Como a autora, pretendemos fazer uma análise totalmente eletrônica, estando assim dentro dos pressupostos teóricos da LC. No entanto, enquanto o trabalho de Chaves (2012) versa sobre a segmentação das legendas, o presente trabalho leva em consideração apenas os efeitos sonoros e sua tradução em palavras no formato de legendas.

### 2.3.1 Compilação de um *corpus*

Berber Sardinha (2004) entende que um *corpus* deve seguir alguns requisitos básicos. São eles: conter dados de origem autêntica, ser objeto de estudo linguístico, possuir conteúdo criteriosamente escolhido para fins de pesquisa, ser legível por computador, ser representativo de uma língua ou variedade linguística, possuir extensão representativa. Ao se falar em origem autêntica, tem-se em vista aqueles textos que não foram desenvolvidos para fins de pesquisa, nem feitos por linguagem artificial, mas textos feitos por humanos a partir de eventos reais de comunicação. A priori o *corpus* deve ser escolhido sob os princípios de autenticidade, mas há outras questões em relação à adequação que devem ser levadas em consideração.

A representatividade, segundo Viana (2010), é uma característica de difícil determinação, pois não há como defini-la de forma prática. Normalmente a questão está ligada ao tamanho do *corpus*, característica que também não possui definição clara. Berber Sardinha (2004) afirma que há três maneiras de perceber o tamanho de um *corpus*: o número de palavras, de textos e de gêneros textuais. Este último aplica-se apenas para os *corpora* que procuram investigar a língua de modo geral. No entanto, Bowker e Pearson (2002) (apud VIANA, 2010) entendem que as necessidades do projeto, disponibilidade de dados e a quantidade de tempo disponíveis são os fatores preponderantes para determinar o tamanho do *corpus*; além disso, lembram que *corpora* especializados, ao invés de grandes *corpora*, podem atender melhor às necessidades de uma pesquisa.

Um *corpus* pode ser geral ou especializado. O primeiro tem como objetivo representar a totalidade de uma língua, e precisa englobar diversos gêneros, contextos e participantes, enquanto no segundo, os textos são de tipos específicos para estudar determinados gêneros ou registros definidos (VIANA, 2010). Para compor um *corpus* é

preciso ainda buscar a sua adequação. Apesar de representativo, o *corpus* pode não ser adequado àquela pesquisa em particular. Para responder se um *corpus* é adequado ou não, é preciso que o pesquisador tenha em mente a sua questão de pesquisa. O *corpus* deverá ser capaz de respondê-la. Segundo Berber Sardinha (2004, p 29), a adequação é tomada como dada. Assume-se que o *corpus* com o qual esteja lidando e as perguntas feitas sejam adequados aos propósitos da investigação. Sem isso, a pesquisa perde sentido.

Segundo Leech (2004), a anotação de um *corpus* também é importante no que se refere ao valor dele. Para o autor, a anotação de um *corpus* é uma das maiores contribuições que este pode oferecer, já que está enriquecido de informações linguísticas adicionais. Mais adiante veremos melhor em que consiste e quais são os tipos de anotação existentes.

### 2.3.2 Anotação de um *corpus*

Leech (1997) define anotação de *corpus* como a prática de adicionar informação interpretativa e linguística a um *corpus* eletrônico. A anotação pode também se referir ao produto final desse processo, ou seja, os símbolos linguísticos anexados, ligados ou intercalados com a representação eletrônica da própria linguagem material. Um caso clássico de anotação é a etiquetagem gramatical. Nesse caso, uma etiqueta é associada a uma palavra para indicar uma classe gramatical. Importante ressaltar que as anotações de *corpus* podem variar de natureza e podem ser, dentre outras, sintática, semântica ou discursiva. A partir do conteúdo dos textos, é possível criar novas etiquetas que se adequem ao objeto de pesquisa. Uma das atividades do processo de anotação é escolher o fenômeno do texto que se deve anotar e inserir uma etiqueta, a partir de etiquetas já definidas pelo pesquisador (*tagset*).

É possível falar, portanto, em noção interpretativa da anotação (LEECH, 1997), uma vez que esta é, de alguma forma, produto da compreensão humana acerca do texto. Não há uma maneira puramente objetiva de classificar determinado fenômeno dentro do texto. Além disso, a anotação é passível de dúvidas e discordâncias. Decisões devem ser tomadas ao se anotar um *corpus*. É preciso ter em mente que a anotação de um texto é uma informação metalinguística, ao invés de dizer do que o texto é composto, ela dá informação sobre a linguagem do texto.

A anotação de um *corpus* pode ser automática, através de *softwares* desenvolvidos para essa tarefa, que, ao reconhecerem determinadas estruturas da língua, inserem etiquetas pré-definidas. A anotação também pode ser manual. Nesta pesquisa, por tratar-se de um *corpus* pequeno e especializado, o processo de anotação foi manual e individual, feito pela própria pesquisadora. Para Aluísio (2011), a anotação de um *corpus* permite a busca por fenômenos linguísticos, gera estatísticas para o fenômeno investigado, descobre novos fenômenos e correlações e testa uma teoria.

### 2.3.3 *Word SmithTools* (WST)

As análises eletrônicas da Linguística de *Corpus* são feitas a partir de programas de computador que auxiliam o pesquisador. O *software WordSmith Tools* versão 5.0 foi criado por Mike Scott em 2008 e publicado pela Oxford University Press (BERBER SARDINHA, 2004). A versão utilizada neste trabalho não é a mais recente, porém, é a que foi adquirida pela UECE e é utilizada no LATAV. Apesar de ser um *software* pago, o site (<http://www.lexically.net/wordsmith/>) disponibiliza uma versão gratuita e limitada para que o usuário possa utilizar o *software*. O programa apresenta três ferramentas, *WordList*, *Concord* e *Key Words*, além de diversos utilitários, instrumentos e funções que são utilizadas para pesquisas diversas em Linguística.

Neste trabalho foi utilizada apenas a *Concord*, que consiste em uma ferramenta que extrai as ocorrências de uma palavra de busca e mostra essas ocorrências juntamente com seu cotexto. No programa WST, a palavra é dada centralizada, assim sua análise e identificação são facilitadas para o pesquisador. Esse layout é denominado KWIC<sup>17</sup>, do Inglês *Key Word in Context*, ou seja, palavra-chave em seu contexto (TAGNIN, 2010). A análise é facilitada quando se organiza a busca pela ordem alfabética das palavras à esquerda ou à direita. Dessa forma, os padrões se tornam mais visíveis, já que cotextos iguais são agrupados.

---

<sup>17</sup> Viana (2010) alerta que esse é o único caso em que se emprega o termo palavra-chave para o objetivo de geração de linhas de concordância. O termo mais empregado neste sentido é palavra de busca (*search word*).

Figura 12: Tela de concordância da ferramenta *Concord*

N	Concordance	Sen	Tag	Word #	Sen	Sen	Par	Par	Lead	Lead	Sec	Sec
1	de pé! Eu estou andando! Eu estou andando! <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música agitada] </es>	6,547	78238%		075%						075%	
2	essa comida? Deixe que eu sirvo o vinho. <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música alegre] </es>	5,316	63045%		051%					051%		
3	[Paulo chora] </es> Mariana, em of: Paulo! <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música alegre] </es>	8,354	96433%		036%					036%		
4	, menos que não é um homem corajoso. <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música alegre] </es>	4,526	53841%		052%					052%		
5	a alegria de poder conversar com vocês... <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música alegre vai subindo]	6,208	73350%		071%					071%		
6	, meus amigos! Um pouco mais rápido. Vamos! <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música alegre vai subindo]	8,434	97814%		037%					037%		
7	possam viver em paz com suas diferenças. <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música árabe] </es> O	8,570	99251%		038%					038%		
8	missão! Mas eu ainda vou voltar na Febem! <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música árabe vai sumindo]	8,626	99818%		039%					039%		
9	<es> <som_hom> [gemidos e suspiros] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música calma] </es>	6,838	81854%		079%					079%		
10	<es> <mus_ndieg> <mus_adj> [Música com voz feminina]	2	0 5%		0 0%					0 0%		
11	Santo de Deus! Espírito Santo de Deus. <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música da igreja de fundo]	590	9835%		0 7%					0 7%		
12	, seus bandidos! Vocês são uns bandidos! <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de perigo] </es>	5,631	67130%		055%					055%		
13	</es> <es> <obj> [mais chibatadas] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de perigo] </es>	5,658	67329%		055%					055%		
14	</es> <es> <obj> [som das chibatadas] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de perigo] </es>	5,689	67373%		055%					055%		
15	<es> <som_hom> [gritaria e confusão] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de mistério] </es>	1,214	20130%		014%					014%		
16	<mus_nadj> [música se intensifica] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [voz de mulher acompanha]	2,878	37371%		033%					033%		
17	</es> <es> <som_nat> [vento soprando] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de perigo] </es>	6,722	80773%		077%					077%		
18	<es> <som_hom> [confusão e gritos] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de ação] </es> A	4,929	58439%		057%					057%		
19	se preocupe. Paulo: Eu vou para Jerusalém. <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de ação] </es>	3,523	42835%		040%					040%		
20	<es> <som_anim> [galopar dos cavalos] </es> <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de ação] </es>	2,362	32478%		027%					027%		
21	</es> Você ainda vai arder no fundo do inferno! <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de ação] </es>	1,447	22712%		017%					017%		
22	[gritos] </es> Socorro! Meus filhos, não... <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de ação continua]	1,419	22543%		016%					016%		
23	assim poderosa. Ele está ao nosso lado. <es> <mus_ndieg> <mus_adj> [música de ação] </es>	1,391	22236%		016%					016%		

É preciso ter em mente que a LC não ocorre apenas através do WST, porém a facilidade de acesso e a funcionalidade da *software* contribuem para o seu uso constante nos ETBCs. A revisão de literatura neste capítulo constitui a base teórica e metodológica da presente pesquisa. Os conceitos e teorias dos autores aqui citados permearam e fomentaram todo o trabalho. O capítulo 3 a seguir descreve a metodologia desenvolvida para a pesquisa.

## 3 METODOLOGIA

Nesta seção é apresentada a metodologia utilizada para desenvolver a presente pesquisa.

### 3.1. Tipo da pesquisa

Trata-se de uma pesquisa descritiva de natureza quali-quantitativa, pois procura descrever a tradução de efeitos sonoros em legendas para surdos e ensurdecidos de filmes brasileiros comercializados em DVD. Essa pesquisa insere-se no campo da Tradução Audiovisual e dos Estudos de Tradução baseada em *Corpus*, pois envolve o estudo de textos autênticos traduzidos em Língua Portuguesa (LSE de 3 filmes brasileiros em DVD), por meio de anotação de *corpus* e o uso do *software* para análise linguística *WordSmith Tools*.

### 3.2. Contexto de Pesquisa

A presente pesquisa surgiu a partir de inquietações com resultados encontrados em pesquisas exploratórias conduzidas pelo grupo LEAD (FRANCO E ARAÚJO, 2003; ARAÚJO, 2004, 2005 e 2007; ARAÚJO E NASCIMENTO, 2011) com o objetivo de encontrar parâmetros para uma LSE eficaz para os surdos brasileiros, assim como ampliar e incentivar as pesquisas em LSE baseadas em Linguística de *Corpus*. Realizou-se no contexto do Laboratório de Tradução Audiovisual (LATAV) da UECE, que tem como objetivo fomentar as discussões no âmbito da Tradução Audiovisual e Acessibilidade e apoio financeiro do CNPq, filiando-se assim no projeto CORSEL, já mencionado na introdução do trabalho. A presente pesquisadora teve apoio financeiro da FUNCAP – Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

### 3.3. Escolha do *corpus*

O *corpus* utilizado é do tipo especializado monolíngue e é composto por três filmes brasileiros cujas cópias em DVD disponibilizam a LSE. São eles: “Irmãos de fé” (doravante IDF), de 2004, “O signo da cidade” (doravante SDC), de 2008 e “Nosso Lar”

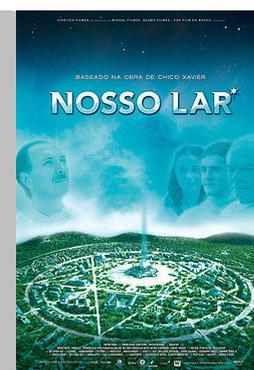
(doravante NL), de 2010. Dos três, o único que traz no encarte referência à LSE, é IDF, que utiliza o termo *closed captions*, uma referência direta à LSE do sistema americano de legendagem.

Os filmes do Projeto *DVD Acessível*<sup>18</sup>, apesar de conterem a LSE, não serão incluídos no *corpus* por conterem legendas criadas pelo próprio grupo LEAD e não terem sido comercializados, mas sim doados a entidades envolvidas com a acessibilidade. Além disso, o fator tempo também foi considerado, pois aumentar o *corpus* desta pesquisa implicaria em aumento de dados a serem analisados. Por se tratar de uma pesquisa de mestrado, seria inviável analisar todos os dados disponíveis. Os três filmes escolhidos representam o período de tempo que abrange o início da pesquisa em LSE na UECE até o presente momento da pesquisa. Os filmes fazem parte do acervo de filmes do LATAV (Quadro 1).

**Quadro 1: O Corpus**

Título	Irmãos de fé	O signo da Cidade	Nosso Lar
Ano de produção	2004	2008	2010
Diretor	Moacyr Goés	Carlos Alberto Ricelli	Wagner de Assis
Tempo de duração	105 min	95 min	102 min
Nº de legendas	1.301	1.208	1.132

Cartaz



<sup>18</sup> O projeto DVD Acessível foi financiado pelo edital Programa BNB de Cultura e teve como objetivo a produção de DVDs acessíveis de dois longa metragens (Corisco e Dadá (1996) de Rosemberg Cariry e O Grão (2007) de Petrus Cariry), bem como, de um outro DVD com quatro curta metragens (Adorável Rosa (2008) de Aurora Leão, Águas de Romanza (2002) de Patrícia Baia, Reisado Miudim (2008) de Petrus Cariry e Capistrano no quilo (2007) de Firmino Holanda).

### 3.3.1. Irmãos de fé

É o segundo filme da incursão cinematográfica do Padre Marcelo Rossi:

“Emocionante história do nascimento da Igreja Católica e o renascimento de um menino fazem de IRMÃOS DE FÉ um filme arrebatador. Por um lado, a história de São Paulo, um homem nascido com o nome de Saulo, um judeu perseguidor dos que acreditavam em Cristo e que se transforma no apóstolo escolhido por Jesus para democratizar a igreja erguida por Pedro. Por outro lado, o trabalho de um padre (Pe. Marcelo Rossi) na difícil tarefa de ressocializar um jovem infrator internado na Febem. Duas histórias que se cruzam na afirmação da coragem e da tolerância como instrumentos para criação de um mundo mais fraterno e humano. IRMÃOS DE FÉ assim como foi Maria mãe do filho de Deus, é um convite para que possamos viver a história do começo do cristianismo como algo que diz respeito às nossas vidas nos dias de hoje. IRMÃOS DE FÉ é, acima de tudo, a celebração da tolerância.” (ENCARTE DO DVD, 2004)

IDF é dirigido por Moacyr Goés, premiado diretor teatral que estreou no cinema com o filme “Dom” (2003). É formado em artes cênicas pela UniRio, foi professor do curso de pós-graduação em teatro pela UFRJ. Dirigiu diversos filmes e novelas de TV, entre eles O homem que desafiou o diabo (2007), “Trair e coçar é só começar” (2006) e “Maria – a mãe do filho de Deus” (2003). A trilha sonora é de José Moreau Louzeiro, profissional de som direto que atua na captação de som no set de filmagem, na edição, na criação e na elaboração de efeitos sonoros. Trabalhou em diversos filmes, tais como “Corações sujos” (2011), “Pequenas histórias” (2007) e “Trair e coçar é só começar” (2006).

IDF foi um dos filmes brasileiros mais vistos em 2004, porém não alcançou o público estimado pela produção, atraindo um total de 957.000 espectadores. Com a crítica, também não fez tanto sucesso; o site *Omelete*<sup>19</sup> o chama de “atabalhado”, enquanto que na *Folha de São Paulo*, recebeu apenas duas estrelas, com críticas a Goés acusado de não ter tido empenho em sua direção.

### 3.3.2. O signo da cidade

É o único filme do *corpus* a não apresentar a religiosidade como tema central, embora seja carregado de certo misticismo. A estreia do filme ocorreu em 25 de janeiro de 2007, data de aniversário da cidade de São Paulo, uma das personagens do filme.

<sup>19</sup> <http://omelete.uol.com.br/cinema/iirmaos-de-fei/>

“Enquanto astros e estrelas se movem pelo céu de São Paulo, atirando sua mágica ao acaso, homens e mulheres perguntam o que será de seus sonhos e desejos. Gil está casado e só. Lydia flerta com o perigo. Josialdo nasceu para ser mulher. Mônica só quer se dar bem. No programa noturno de rádio que atende a ouvintes anônimos, a astróloga Teca se vê entre os anseios dos outros e seus próprios problemas. Aos poucos, o destino enreda a todos numa única teia. Na luta para romper o isolamento e achar o rumo da redenção, eles vão descobrir o poder transformador da solidariedade”. (ENCARTE DO DVD, 2007)

O roteiro é assinado por Bruna Lombardi e dirigido por seu marido Carlos Alberto Ricelli, conhecido ator de teatro, TV e cinema, estreou na direção com *Stress, Orgasms and Salvation* (2005). “O Signo da Cidade” é seu segundo longa como diretor. A música é de Sérgio Bártolo e Zé Godoy, que assinam várias canções originais compostas para o filme.

Apesar de não ter tido performance brilhante nas bilheterias, o filme foi bem recebido pela crítica. Érico Borgo do site *Omelete*<sup>20</sup> entende que o filme é uma boa surpresa, apesar de mostrar um cenário melancólico da cidade de São Paulo. Já Contardo Calligaris da *Folha Ilustrada*<sup>21</sup> acredita que a cidade, “embora familiar e reconhecível, torna-se encantada e, embora brutal, torna-se estranhamente amável”. A legenda de SDC foi desenvolvida por membros da MIDIACE<sup>22</sup>, associação sem fins lucrativos, cujo objetivo é promover acessibilidade para as mais variadas mídias. A MIDIACE tem em seu currículo a audiodescrição de filmes como “O preço da traição” (2009) e “A mansão mal assombrada” (2003).

### 3.3.3. Nosso lar

Lançado em 2010, é o único filme do *corpus* a figurar na lista dos 60 filmes brasileiros de maior público, ocupando a posição 21. É também o filme mais caro da história do Brasil (custou por volta de 20 milhões de reais) e possui temática espírita:

“Baseado no *best seller* de Chico Xavier, o filme conta a história de André Luiz, um médico bem sucedido que, após sua morte, acorda no mundo espiritual. Lá começa sua nova jornada, de autoconhecimento e transformação, desde os primeiros dias numa dimensão de dor e sofrimento, até ser resgatado e levado para a cidade espiritual Nosso Lar, cidade que dá nome ao filme e que paira nas camadas mais altas da atmosfera terrestre.” (ENCARTE DO DVD, 2010)

<sup>20</sup> <http://omelete.uol.com.br/cinema/o-signo-da-cidade/>

<sup>21</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2401200828.htm>

<sup>22</sup> <http://www.midiace.com.br/>

Neste filme, roteiro e direção são assinados por Wagner de Assis. Formado em jornalismo, também estudou cinema nos Estados Unidos. Dono da produtora cinética, dirigiu filmes como “A Cartomante” (2004). Como roteirista, dentre outros longas, consta em seu currículo “Xuxa e os duendes” (2001). O áudio é de Tomas Alem, que trabalha com Pós-Produção de Áudio; é produtor musical, compositor e atuou em vários filmes, como “Qualquer Gato Vira-Lata” (2011) e “Não se Pode Viver Sem Amor” (2010). Sucesso de bilheteria e público, NL não foi tão bem recebido pela crítica. O site *Omelete*<sup>23</sup> acredita que o filme tem empenho técnico, mas retrocesso narrativo, já que o caráter didático do livro não é esquecido em sua versão cinematográfica. Na *Folha Ilustrada*<sup>24</sup>, o filme foi citado como clichê, pobre e sem graça.

### 3.4. Procedimentos

#### 3.4.1 Compilação e correção dos textos

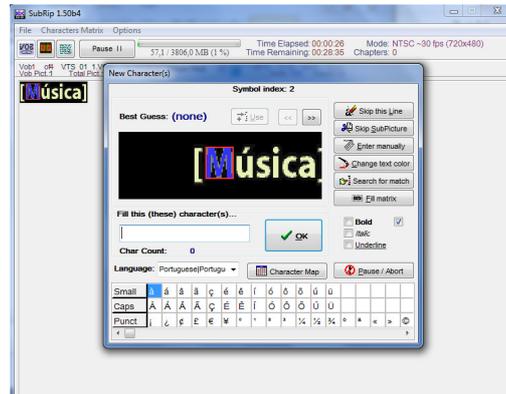
Como dito no capítulo 2, o processo de análise de traduções de efeitos sonoros em LSE por meio da Linguística de *Corpus* pressupõe que os textos compilados estejam em formato eletrônico. As legendas dos filmes a serem analisados foram retiradas dos seus respectivos DVDs através do *software SubRip 1.50*. Este software reconhece apenas arquivos em extensão VOB, ou seja, no formato de DVD. Após escolhido o arquivo, o programa dá início à extração das legendas. Algumas vezes alguns caracteres não são reconhecidos pelo programa e devem ser inseridos manualmente pelo operador do *software*, daí em diante o programa passa a sempre reconhecer determinado caractere pelo que foi inserido manualmente. O processo todo de extração de legendas dura apenas alguns minutos.

---

<sup>23</sup> <http://omelete.uol.com.br/cinema/critica-nosso-lar/>

<sup>24</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/multimedia/podcasts/792832-cheio-de-cliches-filme-espirita-nosso-lar-e-pobre-e-sem-graca-ouca-critica.shtml>

**Figura 13:** Interface do extrator de legendas *SubRip*.



Ao final de cada extração de legenda, o arquivo é dado com a extensão `.srt`. O arquivo final tem o seguinte formato:

**Figura 14:** Imagem do arquivo de legenda obtido através do *software SubRip*.

```

1
00:09:15,965 --> 00:09:18,627
[Música]

2
00:10:25,868 --> 00:10:28,860
[Maria] Gostaria de saber
o que devo fazer.

3
00:10:29,071 --> 00:10:31,767
Não tenho condições
de criar filho.

4
00:10:31,974 --> 00:10:34,499
Quero saber se eu tiro
ou se eu tenho esse bebê.

```

Cada inserção de legenda é precedida de duas linhas: a primeira indica o número da legenda, a segunda aponta o tempo inicial e final de sua aparição na tela. Este tipo de arquivo (`.srt`), porém, não é reconhecido pelo *software WordSmith Tools* e deverá ser transformado para a extensão `.txt`. Para tanto, basta abri-lo no Bloco de Notas do *Word*, onde são feitas algumas alterações na apresentação dos textos afim de facilitar a análise posterior. O número da legenda e os tempos iniciais e finais de cada inserção de legendas foram retirados. Em seguida, deu-se início ao processo de etiquetagem. Este procedimento resultou nos três arquivos que compõem o *corpus*: `nossolar.txt`, `signodacidade.txt` e `irmaosdefe.txt`.

### 3.4.2 Etiquetagem do *corpus*

A anotação do *corpus* pressupõe sempre uma análise do *corpus* cru (O'DONNELL, 1999), ou seja, para que se etiquete o *corpus* corretamente, é preciso analisá-lo. O tipo de etiqueta utilizada neste trabalho é a etiqueta discursiva. Em primeiro lugar, identificaram-se as legendas correspondentes a efeitos sonoros, para se ter um controle de quantas e quais etiquetas seriam necessárias. Para tanto, aplicou-se manualmente a etiqueta <es> ao início de cada efeito sonoro, e </es> ao final deles.

Uma vez que todos efeitos sonoros foram identificados, seguiu-se o processo de classificação, também manual, a partir das categorias já citadas: sons naturais <som\_nat> , sons de animais <som\_anim>, sons causados pelo homem <som\_hom>, sons ficcionais <som\_ficc>, sons causados por objetos <obj>, silêncio <sil>, instrumento musical <inst\_mus>, música de fosso <mus\_fosso>, música em tela <mus\_tela>, música qualificada <mus\_qualif> e música não qualificada <mus\_nqualif>. Para melhor classificar cada inserção de legenda, os filmes foram assistidos no computador. A cada legenda de efeito sonoro, o filme era parado e então, no arquivo .txt era inserida a etiqueta.

#### **Figura 15:** Trecho pronto para análise:

```
<es> <obj> [estrondo] </es>
<es> <obj> [porta batendo] </es>
<es> <obj> [estrondo] </es>
<es> <obj> [som metálico] <es>
<es> <som_hom> [gritaria] </es>
<es> <som_hom> [som de passos apressados] </es>
<es> <obj> [estrondo] </es>
<es> <mus_fosso> <mus_nqualif> [música de fundo] </es>
```

Durante o processo de etiquetagem, foram encontradas algumas dificuldades em se classificar determinado som que, como visto anteriormente, pode ser bastante híbrido. No filme IDF, por exemplo, o logotipo com o nome do filme faz um determinado som, cuja legenda é [estrondo], seria som causado por objeto ou som ficcional? Nesse caso, a pesquisadora optou por som ficcional, já que um logotipo é algo que não existe de fato.

Além disso, temos a fluidez de sons causados por objetos e sons causados pelo homem, pois muitas vezes o objeto é utilizado pelo homem. Sempre que o som fosse causado por objeto, mesmo que manuseado por humanos, seria som de objeto. Som de homem seriam aqueles que se referem a atos próprios dos seres humanos. Enquanto [estruído] na primeira figura recebeu a etiqueta <som\_hom> por se tratar do barulho causado pelo corpo humano caindo no chão, [som de chibatadas] recebeu a etiqueta <obj> por se tratar do ruído emitido pelo chicote contra o corpo humano. Este parâmetro foi utilizado em demais casos semelhantes.

Outro caso de dificuldade foi a legenda [passos], pois havia dúvida se era som causado por homem ou por objeto, porém a consulta ao dicionário on-line aurélio<sup>25</sup> resultou na seguinte definição: “Som produzido pelo ato de caminhar”, ou seja, o som de passos é produzido independentemente do uso de sapatos, e é portanto um som produzido por humanos, uma vez que, em nenhum momento, a legenda [passos] foi utilizada para designar caminhar de animais.

Quanto às etiquetas de música, a denominação música de fosso ocorreu quando a música não era percebida pelos personagens, ou seja, quando apenas os espectadores podiam ouvi-la. A música de tela, ao contrário, é aquela que também está presente para os personagens, seja através de um rádio, banda, etc. O que a diferencia da música de fosso, é que o personagem do filme, também tem conhecimento desta, e pode ouvi-la.

Outra classificação para música, foi qualificada e não qualificada. A música era qualificada, quando apresentava adjetivos ou outros elementos que indicassem sua função na trama, e era não qualificada quando não apresentava esta função, ou seja, não definia sua qualificação dentro do enredo. A dúvida ocorreu quando a legenda apresentava termos tais como [música contínua]. A pesquisadora entendeu que não se trata de música qualificada, pois o espectador surdo não tem como depreender a função que desempenha no enredo do filme. Inserções de legenda desse tipo, foram portanto, classificadas como músicas não qualificadas <mus\_nqualif>.

A seguir um quadro com as onze etiquetas propostas e um exemplo de cada uma:

---

<sup>25</sup> Acessado em 17/10/2012.

**Quadro 2:** Etiquetas

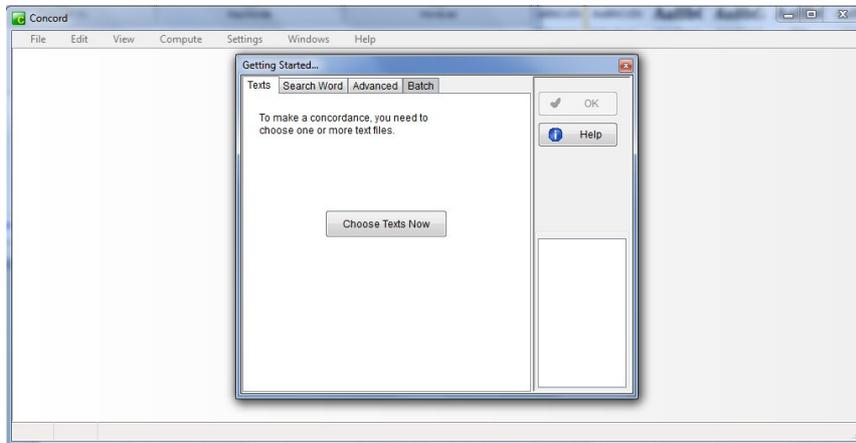
<b>TIPO DE SOM</b>	<b>ETIQUETA</b>	<b>EXEMPLO</b>
Som da natureza	<som_nat>	[vento soprando de fundo]
Som causado por animais	<som_anim>	[cabras balindo]
Som causado pelo homem	<som_hom>	[confusão de vozes]
Som ficcional	<som_ficc>	[batidas]
Som causado por objeto	<obj>	[batidas na porta]
Silêncio	<sil>	[silêncio]
Instrumento Musical	<inst_mus>	[ Violinos animados ]
Música de fosso	<mus_fosso>	[ Música dramática ]
Música em tela	<mus_tela>	[ Música clássica ]
Música qualificada	<mus_qualif>	[ Música de suspense ]
Música não qualificada	<mus_nqualif>	[ música começa ]

### 3.4.3 Análise dos dados

Os dados foram analisados por meio do *software WordSmith Tools* versão 5.0. Das três ferramentas disponíveis, foi utilizada apenas o *concord*. A versão utilizada neste trabalho não é a mais recente, porém, é a que foi adquirida pela UECE e é utilizada no LATAV. Como foi dito na introdução, são três as perguntas de pesquisa a serem investigadas: 1) Como a legendagem do som contribui efetivamente para a significação dos filmes com LSE?; 2) Como estes efeitos sonoros foram traduzidos nas legendas para surdos e ensurdecidos nos filmes brasileiros comercializados em DVD?; 3) Qual seria a relação entre a legendagem e a significação diegética do som?

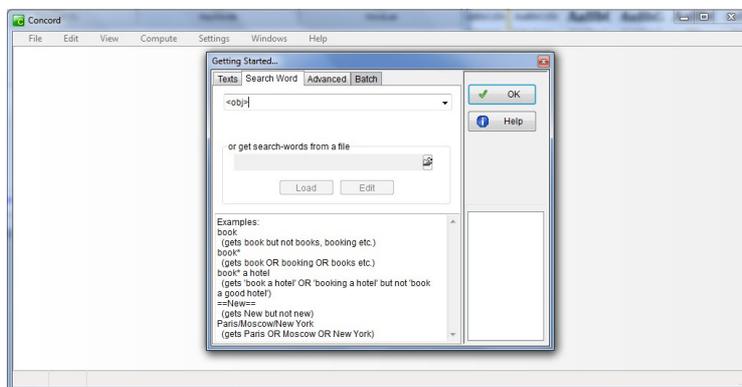
Por meio do *Concord*, os nódulos buscados nesta pesquisa foram as etiquetas criadas. O objetivo era listar cada uma das traduções de uma mesma etiqueta para procurar padrões de comportamento no que diz respeito à tradução, além de conexões entre as escolhas do tradutor e o significado do som no filme. Para trabalhar com o *concord* é preciso inserir os textos que compõem o *corpus*. Isso ocorre através dos botões File > New. Depois disso, aparece a tela que pode ser visualizada na figura 16. O próximo passo é pressionar o botão *Choose texts now* e selecionar os arquivos desejados que devem estar na extensão TXT.

**Figura 16:** tela de escolha de textos do *Concord*.



Após a escolha dos textos, abre-se a janela para a escolha da palavra a ser procurada (Figura 17).

**Figura 17:** tela da *search word* no *Concord*



De acordo com a figura 18 insere-se no espaço adequado, por exemplo, a etiqueta <obj>. O programa apresenta uma lista com a etiqueta <obj> centralizada e o contexto ao redor dela. Isso permite que o pesquisador possa visualizar todas as ocorrências da etiqueta, bem como saber quantas vezes ela apareceu no *corpus* - número indicado no lado esquerdo abaixo da tela.



**Figura 20:** nódulo de busca pela ordem alfabética.

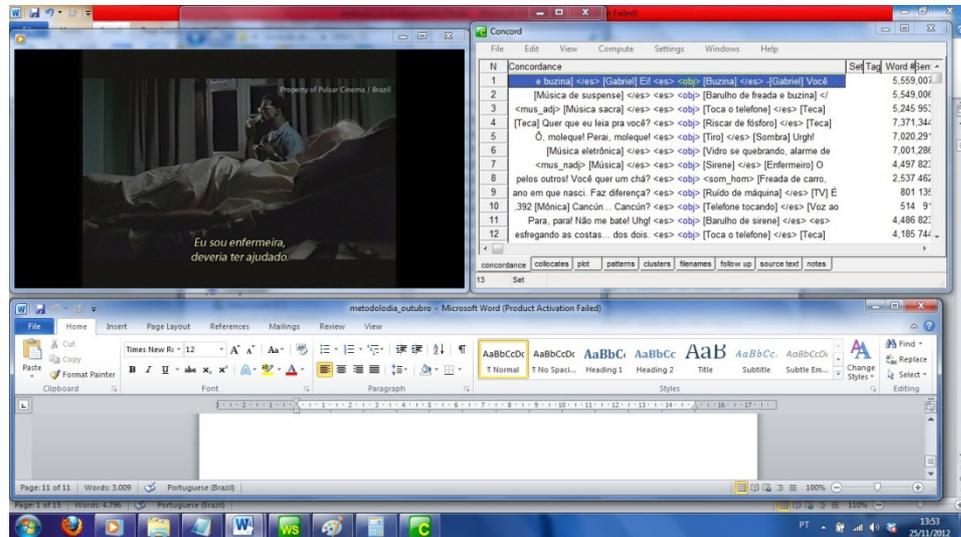
N	Concordance	Set	Tag	Word	#	Ben	Par	Lead	Sec	File	%
1	[Música de suspense] <es> <es> <obj> [Luz] de freada e buzina] </				5,549,006	6%	073%		073%	ignodacidade.txt	73%
2	Para, para! Não me bata! Ugh! <es> <obj> [Barulho de sirene] <es> <es>				4,486,823	7%	059%		059%	ignodacidade.txt	59%
3	[Freada de carro, grito] <es> <es> <obj> [Barulho de sirene] <es> <es>				2,545,462	31%	034%		034%	ignodacidade.txt	33%
4	[música contínua] <es> <es> <obj> [batidas] <es> <es>				3,296,401	15%	038%		038%	irmaosdefe.txt	39%
5	[música contínua] <es> <es> <obj> [batidas na porta em off] <es>				2,492,331	14%	029%		029%	irmaosdefe.txt	30%
6	... de uma formação religiosa <es> <obj> [batidas na porta] <es> <es>				2,794,371	13%	032%		032%	irmaosdefe.txt	34%
7	e buzina] <es> [Gabriel] Eil <es> <obj> [Buzina] <es> [Gabriel] Você				5,559,003	3%	074%		074%	ignodacidade.txt	73%
8	[Mulheres riem ] <es> <obj> [Coisas batendo ] <es> <es>				4,919,643	4%	071%		071%	nossolar.txt	71%
9	tiver amor... nada disso valerá. <es> <obj> [estrondo] <es> <es> <obj>				99	240%	0%		0%	irmaosdefe.txt	1%
10	[música triste contínua] <es> <es> <obj> [estrondo da porta] <es>				5,610,666	7%	054%		054%	irmaosdefe.txt	65%
11	convertam antes às nossas Leis. <es> <obj> [estrondo da porta] <es> Entra.				5,894,692	7%	058%		058%	irmaosdefe.txt	68%
12	<es> Vamos escrever mais. <es> <obj> [estrondo] <es> -Você gostou				8,445,978	7%	037%		037%	irmaosdefe.txt	97%
13	[música árabe vai sumindo] <es> <es> <obj> [estrondo] <es> Paulo, sua hora				8,634,998	5%	039%		039%	irmaosdefe.txt	99%
14	<es> <obj> [porta batendo] <es> <es> <obj> [estrondo] <es> <es> <obj>				108	253%	0%		0%	irmaosdefe.txt	1%
15	[Mariana soluça mais forte] <es> <es> <obj> [estrondo] <es> <es>				972,170	58%	011%		011%	irmaosdefe.txt	12%
16	contínua] <es> <es> <obj> [estrondo] <es> <es>				1,108,176	78%	013%		013%	irmaosdefe.txt	13%
17	<obj> [porta fechando] <es> <es> <obj> [estrondo] <es> <es>				1,061,176	19%	012%		012%	irmaosdefe.txt	13%
18	<som_hom> [passos] <es> <es> <obj> [estrondo] <es> <es> <obj>				830,149	51%	010%		010%	irmaosdefe.txt	10%
19	já tinha até abandonado a escola. <es> <obj> [estrondo metálico] <es> <es>				821,149	33%	0%		0%	irmaosdefe.txt	10%
20	[música contínua] <es> <es> <obj> [estrondo] <es> Um momento				909,163	39%	010%		010%	irmaosdefe.txt	11%

Com essa ferramenta também ocorreu a contabilização do número total de etiquetas e quantas vezes cada uma delas apareceu. Dessa forma, procurou-se entender se houve sons privilegiados pelos tradutores. Assim foi possível descrever a contribuição dos sons para a significação nos filmes, bem como a maneira pela qual os efeitos sonoros foram traduzidos na LSE nos filmes brasileiros comercializados em DVD.

Além dos dados linguísticos extraídos pelo WST, o trabalho também recorreu ao filme para analisar as traduções dos efeitos sonoros. As legendas de efeitos sonoros são traduções dos sons do filme e, por isso, se fez necessário o uso do filme para comparar a tradução dos efeitos sonoros com o que estava sendo passado em tela.

Assim, uma nova ferramenta foi criada para permitir o alinhamento dos dados linguísticos com o filme. A janela do *software WordSmith Tools* dividiu a tela da pesquisadora com a janela do programa *Windows media player*, pois o primeiro não apresenta a possibilidade de leitura de vídeos, o que é uma das grandes dificuldades em realizar pesquisas em tradução audiovisual por meio da Linguística de *Corpus*. Abaixo desses dois programas, o *Microsoft Word* foi utilizado para eventuais anotações durante a análise. Com isso, foi possível observar se houve relação entre a legendagem e a significação diegética do som dentro de cada filme.

**Figura 21:** tela de pesquisa.



Após os procedimentos acima descritos, o *corpus* estava pronto para análise e interpretação dos dados gerados pelo *software* e pelo estudo da função do som nos filmes em questão. Essa etapa da pesquisa será pormenorizada no capítulo a seguir de Resultado da análise dos dados.

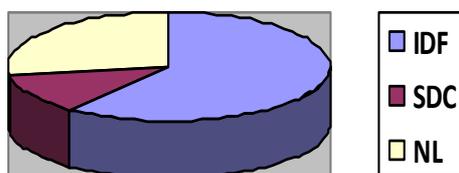
## 4 ANÁLISE DOS DADOS

A análise de dados bem como a discussão dos resultados obtidos será relatada neste capítulo. Neste capítulo serão discutidas as traduções de efeitos sonoros exibidos nos filmes. A análise se baseou nos dados obtidos no Projeto MOLES (ARAUJO e NASCIMENTO, 2011) e nas considerações sobre o som no cinema de Bordwell (2008), Chion (2008) e Hunter (2008). Iniciaremos a análise com a descrição das legendas de efeitos sonoros dos três filmes. Em seguida, analisaremos cada um dos filmes isoladamente, de acordo com as categorias de efeitos sonoros já apresentadas no capítulo anterior.

### 4.1 Os efeitos sonoros e sua tradução

Apesar de parecidos entre si, com duração e número de legendas aproximados (ver quadro 1), o *corpus* apresenta uma grande disparidade justamente no objeto de estudo dessa pesquisa, a tradução de sons. Em números absolutos, tem-se um total de 438 legendas para efeitos sonoros, das quais *IDF* foi o que contabilizou o maior número: 265, enquanto *SDC* teve o menor número, 52 e *NL*, 121.

**Gráfico 1:** Inserções de efeitos sonoros por filme.



Ao buscar cada uma das etiquetas no *concord*, encontrou-se a quantidade de legendas de efeitos sonoros por etiquetas apresentadas. Isso permite saber se os efeitos sonoros foram privilegiados pelos legendistas. Importante ressaltar que uma mesma legenda pode apresentar mais de uma etiqueta. Há dois casos em que isso acontece: quando o legendista opta por inserir duas informações em uma mesma legenda, ou quando o som é híbrido e possui duas categorizações.

**Figura 22:** Duas etiquetas para uma única inserção de legenda.

Faça alguma coisa pelos outros!

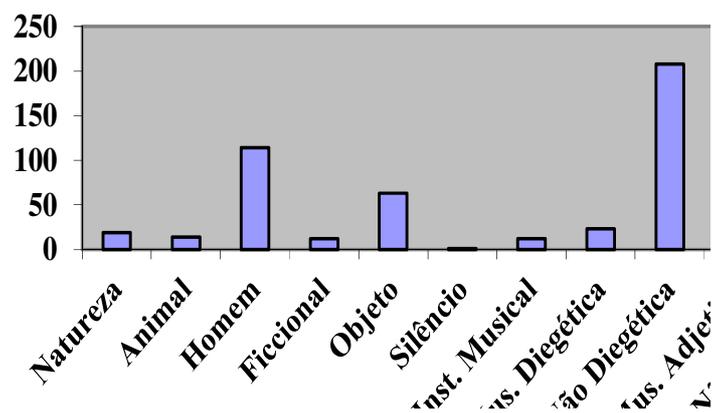
Você quer um chá?

<es> <obj> <som hom> [Freada de carro, grito] </es>

<es> <obj> [Barulho de sirene]</es>

Portanto, o número total de legendas de efeitos sonoros é diferente do número total de etiquetas. Para encontrar o número total de legendas, buscou-se no *concord* a etiqueta <es> que foi inserida antes de cada legenda de efeitos sonoros, enquanto que para buscar a quantidade de cada etiqueta, foram utilizados os tipos de som. O gráfico 2 foi baseado nos números fornecidos pelo *concord* e apresenta a quantidade de vezes que cada tipo de efeito sonoro ocorreu no *corpus*.

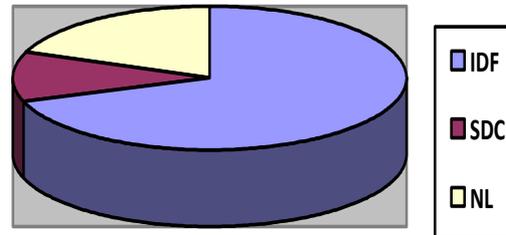
**Gráfico 2:** Quantidade de efeitos sonoros por categoria.



O gráfico 2 mostra que a música foi o efeito sonoro mais traduzido para a legenda, pois foi a música, que muitas vezes ajudou a compor determinada ambientação. As legendas de músicas somam em todo *corpus* 244; neste número contabilizam-se as legendas de músicas em tela, de músicas de fosso e os instrumentos musicais, pois estes também são uma variação da tradução de música na legenda. O *corpus* apresenta um total de 206 legendas para músicas

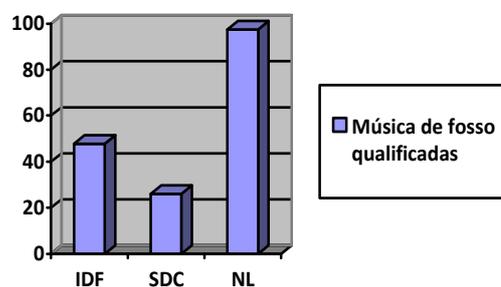
de fosso. Dentre elas, a frequência maior se dá entre as que são qualificadas, com 113 ocorrências, enquanto as legendas não qualificadas somam apenas 93.

**Gráfico 3:** Distribuição de música de fosso por filme.



O gráfico 3 indica que quem mais traduziu as músicas de fosso para a legenda foi IDF. No entanto, apenas legendar a música não é fornecer informação suficiente. Segundo o depoimento de alguns surdos, para que façam a conexão entre o som e sua significação dentro do filme, é preciso que a música seja qualificada. Os dados do projeto MOLES mostraram que espectador surdo consegue fazer ligação entre som, imagem e legenda quando há indicação do tipo de música, ou seja, um adjetivo que a qualifique dentro da cena (alegre, triste, por exemplo) (NASCIMENTO; ARAÚJO, 2011). Pelo gráfico 4 percebemos que a qualificação foi mais utilizada em NL. Como vimos anteriormente, alguns surdos consideram que essas qualificações, que podem ocorrer através de adjetivos, facilitam a ligação entre som, imagem e legenda.

**Gráfico 4:** Proporção de músicas de fosso qualificadas por filme.

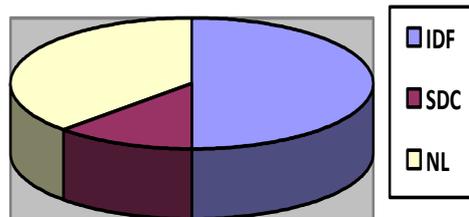


As *cues*<sup>26</sup> de música em tela ocorrem em menor frequência em relação às de fosso; isso é natural já que os filmes do *corpus* não são musicais. As legendas de músicas em tela totalizam 24, sendo que dessas, 16 não são qualificadas e 8 qualificadas. Por filme, IDF

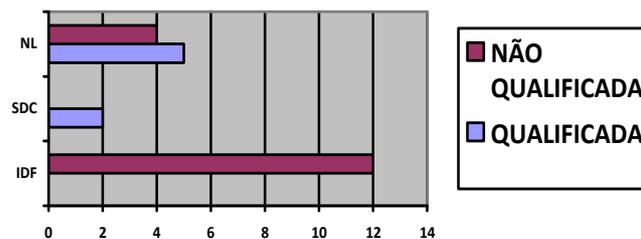
<sup>26</sup> Cada trecho de música do filme é chamado de *cue* (CHION, 2008).

apresenta 12, SDC, 3 e NL 9. No que diz respeito à qualificação, IDF não apresenta este tipo de legenda, enquanto a maioria de SDC são qualificadas. NL possui os dois tipos de legenda (gráficos 5 e 6).

**Gráfico 5:** Distribuição de música em tela por filme.

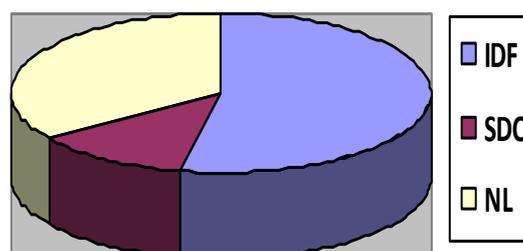


**Gráfico 6:** A qualificação das músicas em tela nos filmes do *corpus*.



Segundo o gráfico 2, o efeito sonoro não musical mais frequente são os sons produzidos pelo homem. Esse efeito sonoro é de grande importância, pois foi através dele que muitos personagens responderam a determinados estímulos. Nem sempre o personagem se expressou pela fala, mas também de ruídos e de expressões corporais. Estes ruídos foram representados nesse tipo de legenda. O *corpus* apresentou um total de 115 legendas com a etiqueta <som\_hom>, sendo que destes, 61 em IDF, 14 em SDC e 40 em NL.

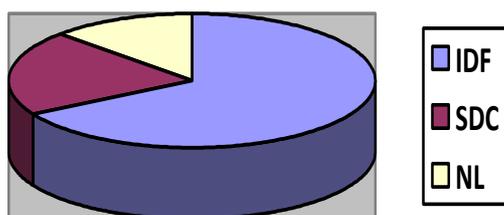
**Gráfico 7:** Distribuição da etiqueta <som\_hom> no *corpus*.



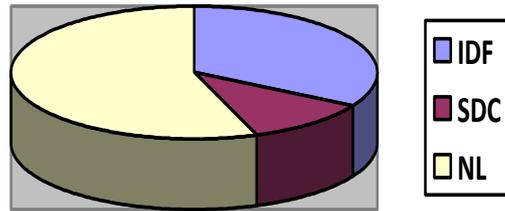
A maioria dos sons causados pelo homem em IDF e NL consistem nos sons provenientes de multidões, ou de variados tipos de aglomeração. Nesse tipo de cena, muitas vezes não é possível compreender o que cada pessoa diz, mas apenas que algo é dito, portanto é natural que haja uma maior ocorrência deste som. Em SDC, por tratar da solidão das pessoas na cidade de São Paulo, não houve ocorrência deste tipo de som, geralmente traduzido por [murmúrios], [burburinho]. Em SDC, os sons produzidos pelo homem foram sempre de forma individual.

Os sons de natureza, animais e objetos compõem o que Chion (2008) entende por som ambiente ou som território. Dentre os sons territórios, os mais frequentes no *corpus* segundo o gráfico 2, foram os sons causados por objetos, presentes em todos os filmes. Em NL, por exemplo, as imagens de guerra são reforçadas por barulhos de tiros e explosões, além da trilha sonora musical. Os sons causados por objetos podem ser acusmatizados (CHION, 2008), ou seja, antecipados para que o espectador possa percebê-los antes da imagem, assim ajudam o espectador a compreender determinadas reações dos personagens da trama. Os sons causados por objetos estão distribuídos no *corpus* da seguinte maneira: 42 em IDF, 13 em SDC e 8 em NL. Totalizando 63 sons dessa categoria.

**Gráfico 8:** Sons causados por objetos.

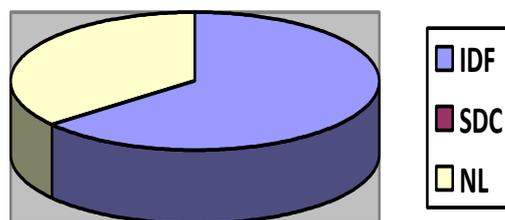


Os sons causados pela natureza totalizam 18 em todo o *corpus*; é o quarto mais frequente em todo o *corpus*, sendo que destes, 6 aparecem em IDF, 2 em SDC e 10 em NL.

**Gráfico 9:** Sons da natureza.

A preponderância dos sons de natureza em NL se dá pelo próprio enredo do filme. NL apresenta ao espectador a existência de dois lugares distintos, Nosso Lar e o Umbral. O primeiro é um local de paz e harmonia para desencarnados mais espiritualizados, portanto o local é recheado de canto de pássaros e água corrente, enquanto no Umbral, local para onde vão as almas atormentadas, o som preponderante é o de trovoadas e de aves de rapina.

Os sons causados por animais, como já citado anteriormente, também são sons ambientes (CHION, 2008), pois diferentes animais invocam diferentes ambientações ou até épocas. Há um total de 15 sons causados por animais no *corpus*: 09 em IDF e 6 em NL. SDC é o único filme que não possui som causado por animais e isso é explicável por sua ambientação em São Paulo. Já IDF utiliza os sons de animais para indicar o período bíblico e para isso utiliza animais que circulavam nos mercados das cidades daquela época.

**Gráfico 10:** Sons de animais

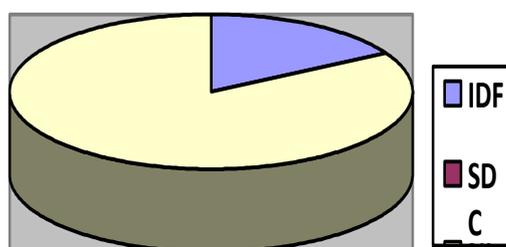
O som ficcional não existe de fato, não é encontrado na natureza, nem mesmo nas tecnologias humanas existentes, mas através da verossimilhança<sup>27</sup> da trama, é considerado possível e existente pelo espectador, que toma aquele ruído como real dentro do contexto da

<sup>27</sup> Verossimilhança é relativo à verossímil, ou seja, aquilo que parece verdadeiro; que não repugna à verdade: história verossímil.

obra fílmica, mesmo que ele não exista no mundo real (BORDWELL, 2008). A legenda também deve transmitir esses acontecimentos importantes para a compreensão da trama. Em todo o *corpus* apareceu 12 vezes e em apenas dois filmes, sendo que 10 vezes em NL e 2 em IDF. SDC por ser um filme um filme urbano, não contemplou esse tipo de som, enquanto IDF e, principalmente, NL por sua temática religiosa o possuem.

Sons como [ruídos de alucinação] e [almas zunindo] não existem de fato, mas dentro dos acontecimentos dos filmes geram significados e facilitam a compreensão do que acontece em cena.

**Gráfico 11:** Som ficcional



O silêncio só teve uma ocorrência dentro do *corpus*. Geralmente o silêncio só é percebido quando é dado em contraste com cenas de ambientes barulhentos. Este é o caso da única legenda presente em todo o *corpus* do filme NL, quando vemos que André passou a vida inteira frequentando bares e terminou por ficar sozinho.

Como foi possível perceber, todos os sons analisados, ainda que alguns sejam mais presentes que outros (a música mais frequente que o silêncio, por exemplo), contribuem para a compreensão da trama de forma particular e, portanto, devem apresentar legendas que sejam claras para que o espectador surdo possa compreender seu significado e seu valor dentro do filme. Nas seções seguintes foram analisados como ocorreram essas traduções.

## 4.2 Legendagem de Efeitos Sonoros no Filme Irmãos de Fé

Para fins de análise, dividiu-se esta seção e as outras duas subsequentes a partir das etiquetas propostas.

### 4.2.1 Música de fosso qualificada

Como vimos no capítulo 2, a música de fosso (CHION, 2008) agrega valor às imagens e facilita a compreensão da obra fílmica como um todo. O uso da palavra "música" na legendagem indica que a tradução é de trilha musical. Em IDF, a palavra "música" apareceu em todas as legendas de músicas de fosso qualificadas (<mus\_fosso> <mus\_qualif>). Ou seja, nas legendas que traduziram músicas ouvidas apenas pelo espectador e apresentaram qualificações indicando sua significação dentro do enredo.

Iniciamos a análise com as legendas [música alegre] e [música alegre vai subindo]. A primeira legenda com [música alegre] apareceu durante a viagem do apóstolo Paulo e Barnabé para a Antioquia. Posteriormente, a mesma música e legenda apareceram enquanto o apóstolo Paulo, Barnabé, Tito e Teodora ceavam. A última inserção desse tipo ocorreu no final do filme quando o mesmo grupo partiu para fazer as pregações em diversos lugares. É possível falar em *motif* musical, pois sempre que este grupo está reunido alegremente, a música e também a legenda são as mesmas (legenda 1250, quadro 3). A variação [música alegre vai subindo] sempre ocorre nesse mesmo contexto (legenda 1260, quadro 3). Em uma das vezes (legenda 921, quadro 3), ela funciona acusmatizada (CHION, 2008), ou seja, primeiro é possível ouvir a música e apenas depois aparecem o apóstolo Paulo, Barnabé e Tito. O quadro a seguir, composto pelo número da legenda, imagem do filme e legenda, mostra a música alegre em diferentes momentos do filme (pelo número da legenda é possível perceber que as cenas em que elas se encontram são distantes entre si).

**Quadro 3:** Legendas [música alegre].

Nº Legenda	Imagem	Legenda
921		[música alegre vai subindo]
1250		[música alegre]

As legendas [música árabe] e [música árabe vai sumindo] do quadro 4 ocorreram ao final do filme quando Paulo menino, Padre Marcelo e Mariana estão em Jerusalém. Além de ser informado através de legendas do próprio filme que as cenas se passam em Jerusalém, é possível o espectador ver as paisagens do lugar, e também dessa forma, perceber que os personagens não estão no Brasil. O legendista optou por dar essa informação também a partir da legenda. Todavia, é importante notar que a música fosse é a mesma música tema do apóstolo Paulo, Tito e Barnabé, que havia sido traduzida por [música alegre]. Se o legendista tivesse optado por manter a mesma tradução, o espectador depreenderia, através das imagens e diálogos, a localização dos personagens. Além disso, o espectador teria acesso à informação mais subjetiva, ou seja, poderia perceber que as histórias do apóstolo Paulo acompanhadas por Tito e Barnabé salvaram o Paulo menino que, agora adulto, irá ele mesmo salvar outros meninos na FEBEM.

**Quadro 4:** Legendas [música árabe]

Nº Legenda	Imagem	Legenda
1280		[música árabe]
1287		[música árabe vai sumindo]

É possível dizer, portanto, que a mesma música obteve duas legendas distintas dentro do mesmo filme. Quando foi utilizada [música alegre], a legenda estava em consonância com o significado do filme, porém [música árabe] forneceu informação nova ao espectador e, por esta razão, não possibilitou a ligação entre os acontecimentos da história bíblica do apóstolo Paulo e do menino Paulo, o qual saiu da vida do crime por meio da leitura da bíblia.

Vejamos agora as inserções de legendas para [música de suspense]. Em IDF essas inserções remetem às perseguições dos cristãos pelos judeus, principalmente por Saulo que, posteriormente, se converteu ao cristianismo e passou a se chamar Paulo. A primeira cena de IDF em que [música de suspense] apareceu foi numa sala de tortura em que Saulo prende os cristãos (legenda 267, quadro 5). Esse *motif* musical se repetiu até o momento em que Saulo ouve o chamado de Deus no deserto (legenda 386, quadro 5). A partir daí, a música de suspense não mais remeteu a Saulo ameaçando cristãos, mas passou a compor momentos de tensão vividos pelo personagem, agora Paulo, em nome do Cristianismo. Quando se refere aos tempos bíblicos, a legenda sempre traduziu a mesma música.

**Quadro 5:** [música de suspense] *motif* da tensão entre judeus e cristãos.

Nº legendas	Imagem	Legenda
267	 <p>[ruído metálico] [música de suspense]</p>	[ruído metálico] [música de suspense]
386	 <p>[música de suspense]</p>	[música de suspense]

No entanto, uma das inserções de [música de suspense] foi bastante problemática, pois ocorreu em uma cena alegre (em que não havia música de suspense), quando Paulo perguntou ao padre o que significa “gentio”. O clima de alegria na cena era grande (é possível

ver o sorriso no rosto do padre), pois foi a primeira vez em que Paulo admitiu ao padre estar lendo a bíblia. A inserção da legenda [música de suspense] (quadro 6, legenda 918) poderia confundir o espectador surdo, pois imagem e legenda não corroboraram para a significação da cena.

**Quadro 6:** legenda [música de suspense]

Nº Legenda	Imagem	Legenda
918		[música de suspense]

Outro problema encontrado se deu em relação às legendas [música de perigo], [música de tensão], [música de mistério] e [música triste], pois todas elas traduziram a música de fosso que recebera a tradução [música de suspense]. As diferentes traduções para a mesma música não permitiriam ao espectador fazer a ligação entre as diversas cenas que possuem o mesmo *motif*. Neste caso, seria melhor manter todas as inserções como [música de suspense], pois o *motif* do conflito cristãos *versus* judeus estaria preservado.

A legenda [música triste] também apresentou problemas em IDF. Sua inserção se deu em outras três ocasiões: 1) na despedida de Mariana e Paulo menino por ocasião de sua prisão na FEBEM; 2) na declaração de amor não correspondida de Teodora a Paulo; 3) na cena em que Paulo convenceu os irmãos de Antioquia sobre o fim dos preceitos de Moisés. As duas primeiras inserções, ou seja, as sequências de Mariana e Paulo menino, bem como a de Teodora e Paulo, são de fato tristes. Pode-se ver inclusive pessoas chorando. Na terceira ocasião, porém, em Antioquia, não havia motivos para tristeza, pois Paulo conseguiu o que ele acreditou ser a vontade de Deus. Houve, inclusive, um momento de confraternização com pessoas se abraçando (quadro 7, legenda 1083). Neste caso, a legenda [música triste] poderia confundir o espectador surdo, já que imagem, fala e legenda não estão em sintonia.

**Quadro 7:**Legendas [Música triste]

Nº Legenda	Imagem	Legenda
1083		[música triste]

A falta de atenção ao significado dos sons do filme percebida em IDF, repete-se também em [música de ação]. Sua primeira inserção se deu durante o assalto praticado por Paulo e um comparsa. Nesta cena, [música de ação] traduziu uma música eletrônica, bastante agitada. Porém, nas demais inserções traduziu outra música, com estilo árabe, que acompanhava ora as pregações do apóstolo Paulo, ora grandes viagens a pé ou a cavalo. O espectador poderia acreditar que há ligação entre as sequências, já que as legendas são iguais. No entanto, ocorre justamente o contrário, as situações não estão interligadas. Não há que se falar em *motif* nesse caso.

Outro exemplo em que espectador perde a ligação entre a legendagem e a significação do som no filme foi no uso das legendas [música suave], [música se intensifica] e [voz de mulher acompanha a música]. Essas legendas traduziram a mesma música. Os momentos do filme acompanhados por ela são aqueles que ligam Paulo às escrituras de suas cartas e aos seus testemunhos. Essas ocasiões são importantes para a construção do personagem Paulo. A interligação de todos esses eventos a partir da música contribui para que se compreenda a importância de Paulo na escritura da Bíblia. No entanto, o espectador surdo não poderá fazer essa ligação pelas legendas. Outro problema envolvendo a legenda [música suave] se deu em relação à sua aparição nos créditos finais do filme. A mesma música traduzida por [música suave] ao final do filme, apareceu durante os créditos iniciais, porém traduzida por [música com voz feminina]. Nas duas cenas ouve-se a voz de Paulo *em off* recitando versículos de sua carta aos Coríntios. Mais uma vez, reforça-se a ligação do apóstolo Paulo às escrituras da bíblia. Contudo, as legendas diferentes poderiam dificultar a ligação entre as cenas inicial e final do filme, que se complementam (legendas 1 e 1301, quadro 8).

**Quadro 8:** Créditos finais e iniciais

Nº Legendas	Imagem	Legenda
1		[música com voz feminina]
1301		[música suave]

A legendagem da música nem sempre foi problemática em IDF. Vejamos alguns exemplos de legendas que representaram bem a ligação entre o efeito sonoro e sua significação no filme. A legenda [música triunfante] ocorreu quando o apóstolo Paulo operou o milagre e curou o paralítico. A cena foi totalmente pontuada por uma música suave, devidamente traduzida por [música suave], e, algumas vezes, [música de fundo]. Porém, quando o milagre aconteceu, a música mudou de tom, sendo marcada pelo legendista como [música triunfante] (quadro 9, legenda 969).

O mesmo aconteceu em uma outra cena, quando o apóstolo Paulo pediu perdão à Macária, irmã de Estevão. Quando Macária afirma seu perdão a Paulo, a música ganhou intensidade, o que foi marcado pela legenda [música de triunfo] (quadro 7, legenda 1247). Essas duas legendas apontaram a diferença de intensidade da música de fundo e qualificaram a função da música dentro do filme, ou seja, ajudaram a mostrar a importância dos dois eventos para a história bíblica do apóstolo Paulo.

**Quadro 9:** [música triunfante] e [música de triunfo]

Nº Legendas	Imagem	Legenda
969		[música triunfante] Eu estou de pé
1247		[música de triunfo]

#### 4.2.2 Música de fosso não qualificada

A legenda de música de fosso é aquela que traduz música que não pode ser percebida pelos personagens, apenas pelo espectador. Ela é classificada como não qualificada quando a legenda não aponta a sua função dentro da trama. Iniciamos a nossa análise dessa categoria pela legenda [música contínua]. Apesar de aparecer muitas vezes em IDF, não ajudou o espectador surdo a ligar legenda e imagem, já que não eram acompanhadas de qualificação que ajudassem o espectador a entender sua função na trama. O ideal seria o legendista sempre acrescentar uma qualificação para a música e, assim, inserir seu sentido na trama.

**Quadro 10:** Legenda [música contínua]

Nº legenda	Imagem	Legendas
399		[música contínua]

Algumas vezes, a legenda não qualificada sucede alguma legenda qualificada. Nesses casos, o espectador surdo deve lembrar-se da legenda anterior para atribuir significado à legenda não qualificada. É o caso da legenda 399 do quadro 10, precedida no filme da

legenda [música de suspense]. O surdo, portanto, para ter a legenda 399 como geradora de significados, deve se lembrar da legenda anterior e fazer essa ligação. Nesses casos, se é preciso recorrer à legenda anterior para gerar significados, a existência da legenda é desnecessária, devendo ser retirada ou reformulada para se tornar qualificada. Situações ainda mais problemáticas ocorrem nas cenas em que legendas não qualificadas, tais como [música continua] não sucedem outra legenda qualificada, mas uma legenda também não qualificada (quadro 11). Nesses casos, o surdo teria apenas a imagem como geradora de significados.

**Quadro 11:** [Música] e [Música continua]

Nº Legendas	Imagem	Legenda
285		[música]
286		[música continua]

As legendas [música para], [música vai sumindo] e [música some] também não qualificam sua função na trama, porém elas marcam o final da música. O ideal seria acrescentar a essas legendas a qualificação da música, como [música alegre para]. No entanto, talvez por questões de restrição de tempo (que não foram levadas em conta neste trabalho), o legendista resolveu priorizar a marcação de final de música. Na legenda [música vai diminuindo] percebeu-se uma diferença entre as demais, pois esta continuou mesmo entre as falas, só que mais baixa, utilizando o recurso do *fade out*<sup>28</sup>. De maneira geral, no entanto, todas essas legendas poderiam ter sido padronizadas e, assim, facilitariam a compreensão e leitura das legendas. O mesmo acontece com as legendas [música vai subindo] e [música começa]. A diferença reside apenas no sentido de que estas marcam o início de uma música. É importante ressaltar que nenhuma dessas legendas possui qualificações que atribuam seu sentido à trama, o que dificultaria a compreensão do espectador surdo, que tem apenas as imagens como geradoras de significados.

<sup>28</sup> *Fade In e Fade Out* são técnicas utilizadas para suavizar o início ou final de algum áudio. Para que este não comece ou termine de forma abrupta, chamando atenção desnecessária do espectador.

As músicas não qualificadas de fosso ainda contabilizam duas inserções da legenda [música recomeça]. Esta legenda foi bem utilizada, pois de fato, a legenda marca a entrada de uma música que já estava em andamento e que, por algum motivo, havia sido interrompida. No entanto, não é possível saber a qualificação dentro da significação fílmica, pois a legenda não informa.

#### 4.2.3 Sons causados pelo homem

As legendas [gritaria e confusão], [confusão e gritos], [confusão], [gritos], [confusões de vozes], [multidão grita de fundo], [multidão continua a gritar] e [multidão continua gritando] traduzem o mesmo acontecimento, ou seja, um grupo de pessoas que se manifesta publicamente. A única diferença entre cada cena será o motivo da manifestação das pessoas, porém não foi encontrado o porquê das diversas legendas, que poderiam ter sido padronizadas.

Outra situação que não recebeu padronização foi a tradução de choro. Em uma das formas, a tradução apresentou o nome do personagem e o verbo chorar no presente; na outra, também apresentou o nome, porém seguido do verbo soluçar no presente (legenda 159, quadro 12). Também com o verbo soluçar, apareceu a legenda [Mariana soluça mais forte]. Na nossa opinião, o soluço de Mariana é proveniente de seu choro, portanto não haveria necessidade de distingui-los em traduções diferentes para o mesmo acontecimento, já que diegeticamente não contribuem para diferentes significados dentro da trama. Caso curioso aconteceu na legenda 1241 (quadro 12), que apresentou uma vírgula entre sujeito e o verbo. Não foi encontrado motivo para o uso da vírgula, é possível que tenha apenas havido um erro, já que o uso do vocativo não compõe a cena.

**Quadro 12: choro e soluço**

Nº Legendas	Imagem	Legendas
159		[Mariana soluça]
1241		[Paulo, chora] Na minha alma...

Os sons ocasionados por violência física também se encaixam nesta categoria, pois são ocasionados por partes do corpo humano. Em [estalo do tapa] o espectador vê a ação do ponto de vista do apóstolo Paulo ao receber o tapa. A imagem é embaçada, acompanhando o movimento do corpo do personagem. A legenda foi importante para que o espectador saiba o que aconteceu, pois foi este ato que deu sequência à confusão em seguida. Esta legenda conseguiu relacionar imagem e som, contribuindo para a significação dentro do filme. A legenda [sons de soco] introduz uma sequência em que o apóstolo Paulo é atacado por três homens que o espancam. Um dos problemas da legenda é a falta de concordância entre as palavras sons e soco, este último deveria também estar no plural. Além disso, a imagem por si é suficiente para o entendimento do que acontece. Neste caso, a legenda poderia ser retirada sem prejuízo para a compreensão do filme.

A maioria das legendas [passos] também poderia ser retirada sem prejuízo para a compreensão do filme. A única exceção está na legenda 985 do quadro 13, pois o som de passos ajudaria o espectador a compreender que naquela paisagem inóspita há pessoas caminhando, já que apenas na cena seguinte é possível ver o apóstolo Paulo, Barnabé e Tito.

**Quadro 13: passos**

Nº legendas	Imagem	Legendas
985		[passos]

#### 4.2.4 Sons causados por objetos

A legenda [estrondo] (legenda, 142, quadro 14) é a mais recorrente desta categoria. Estrondo é definido pelo dicionário Aurélio Online como “som forte que estruge; estampido, fragor, estrépito”. Ou seja, a legenda [estrondo] apenas informa que há um ruído forte, porém não indica a fonte deste som. Bordwell (2008) afirma que o som muitas vezes guia o olhar do espectador. No entanto, no caso do surdo, é a legenda que fará esta ligação. Se esta não indica a fonte do ruído, o surdo poderá demorar mais tempo percorrendo o olhar sobre a tela para encontrar a fonte do som. Além disso, em IDF [estrondo] designa diversos sons diferentes. São eles: portas abrindo ou fechando, bíblias arremessadas e até mesmo luzes se apagando. Em todas essas ocorrências, claramente, não houve estrondo. O ideal seria a substituição da legenda [estrondo] pelo nome do objeto causador do ruído.

**Quadro 14:** legenda [estrondo]

Nº Legendas	Imagem	Legendas
142		[passos] [estrondo]

Diferentemente do uso de estrondo no quadro 14, no *corpus* foram encontradas ocorrências em que a palavra estrondo foi usada corretamente. Estrondo na madeira (legenda 403, quadro 15) trata-se do som da mesa ao receber o corpo de Saulo e [estrondo na porta] (legenda 844, quadro 15) corresponde ao som da porta sendo aberta com violência. Ou seja, sons com intensidade suficientes para configurar estrondo. Além disso, ao acrescentar o nome do elemento provocador do som, evitaria que o surdo percorresse toda a tela em busca do objeto.

**Quadro 15:** legenda [estrondo] acompanhada de complemento

Nº Legendas	Imagem	Legendas
403		[estrondo na madeira]
844		[estrondo da porta]

Ainda sobre [estrondo], é preciso notar que a legenda traduziu diversas vezes fechamento ou abertura de portas em IDF. No entanto, não foi a única forma de tradução destes sons, pois as legendas [porta se fecha], [batidas na porta], [porta se abrindo em off], [porta do carro abrindo], [porta batendo], [porta fechando], [batidas na porta em off] e [rangido de porta] apareceram no *corpus*. Não foi encontrada no *corpus* razão para as diferentes legendas desse mesmo ruído. O ideal seria manter o paralelismo entre sons e legendas, e assim, obter legendas iguais para sons iguais. É importante ressaltar que as legendas referentes ao abrir e fechar de portas poderiam ser retiradas sem comprometer a compreensão do enredo.

Ao contrário do que ocorre com a maioria das ocorrências de [estrondo], a legenda [som de chibatadas] funcionou bem dentro de IDF. Essas chibatadas ocorreram quando os judeus prenderam Pedro e este foi o alvo dos açoites. Esse acontecimento possui 3 legendas diferentes: [som de chibatadas], [mais chibatadas] e [som das chibatadas]. A legenda foi inserida ao mesmo tempo do que [gritos de Pedro], compondo, assim, o ambiente de tortura que se instituiu em cena. Posteriormente a legenda [mais chibatadas] foi mostrada na tela. Dessa forma, utilizando o advérbio de intensidade, compreende-se que as chibatadas que Pedro levava continuaram. Em sequência, o espectador vê Pedro acorrentado debruçado sobre uma pedra recebendo as chicotadas e, finalmente, é possível ver o seu algoz. Nesse momento não restam mais dúvidas sobre quem executa, quem recebe e onde estão sendo desferidas as chibatadas. Por fim, a câmera percorre o ambiente, onde há vários homens e mulheres rezando. Não focaliza mais os participantes das chibatadas, porém ainda é possível ouvi-las. Nesse momento, o tradutor optou por inserir a legenda [som das chibatadas] (legenda 853, quadro 16), utilizando o artigo definido “as” com a preposição “de”. Isso ocorreu porque, ao

contrário do que acontecia na inserção da legenda 850 (quadro 16), os agentes ativo e passivo das chibatadas foram apresentados ao espectador. Esta sequência de legendas deu conta da relação entre o som e o significado do filme, pois além de fornecer informações que apenas seriam depreendidas a partir do som, a legenda se modifica ao decorrer da sequência de maneira a respeitar a cronologia desta, permitindo que os próprios espectadores façam suas inferências.

**Quadro 16: Chibatadas**

Nº Legendas	Imagem	Legendas
850		[som de chibatadas] [gritos de Pedro]
853		[gritos de Pedro] [som das chibatadas]

#### 4.2.5 Sons causados por animais

Os sons causados por animais tem a função de ambientar cenas e trazer verossimilhança ao filme. É o que ocorre em IDF com as legendagens [cabras balindo], que ambientam as sequências que se passam no mercado de Jerusalém. O mesmo ocorre com [galopar dos cavalos] e [relinchar dos cavalos], que apenas ambientam as cenas e traduzem os sons dos animais.

No que diz respeito a [galopar e relinchar do cavalo] e [relinchar do cavalo], essas legendas apontam eficazmente para o significado diegético do som. O comportamento do cavalo é o primeiro sinal de que algo aconteceu com Saulo. O animal ficou atordoado com a imagem ofuscante do sol que cegou Saulo. As legendas que traduziam o galopar dos cavalos, que antes estavam no plural, nesta sequência estão no singular, e indicam que apenas o cavalo de Saulo sentiu os efeitos da Luz. No entanto, importante ressaltar, que a palavra “assustado” presente na legenda [cavalo relincha, assustado] (legenda 384, quadro 17) não traduziu o

efeito sonoro, mas se constituiu numa explicitação (PEREGO, 2003) da significação do efeito sonoro. Essa explicitação poderia ser facilmente retirada, pois as legendas já reforçam a imagem o suficiente para que a significação seja alcançada.

**Quadro 17:** sons causados por animais

Nº Legenda	Imagem	Legenda
384		[cavalo relincha, assustado]

#### 4.2.6 Efeitos sonoros causados pela natureza

Assim como no ítem anterior, a maioria dos sons causados pela natureza representados em IDF tem a função de ambientar as cenas. Duas legendas dessa categoria, porém, exercem funções pontuais na trama. São elas [vento soprando de fundo] e [som de água caindo]. Enquanto a primeira corrobora com o tom sobrenatural que ocorre na sequência da cegueira de Saulo, a segunda é utilizada no batizado deste, que a partir desse momento será chamado de Paulo.

A legenda [ruído de fogo] traduziu o som de uma chama que está em primeiro plano na imagem, todavia o mais importante em cena é o apóstolo Paulo ao fundo. A legenda, portanto, pode gerar desvio da atenção do espectador para algo cuja significação no filme é irrelevante.

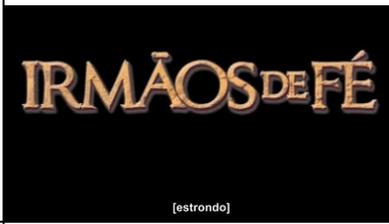
#### 4.2.7 Sons Ficcionalis

O primeiro som ficcional em IDF ocorreu na vinheta de abertura. Nela, as letras do nome do filme parecem rochas, e o som que reverbera assemelha-se a um bloco de rochas caindo. O tradutor optou por traduzir como [estrondo] (legenda 2, quadro 18). No entanto, a tradução se faz desnecessária, pois o som legendado não é importante para a história, e sim o nome do filme que é o principal em cena. Além disso, como discutido anteriormente (tópico

4.2.4), a legenda [estrondo] poderia confundir o espectador surdo, já que não remete facilmente ao objeto causador do ruído em cena.

A segunda legenda de som ficcional foi [ruídos de alucinação] (legenda 388, quadro 18), que ocorreu durante a sequência da cegueira de Saulo. O som busca compor o tom sobrenatural da sequência, e é perceptível o esforço do legendista em traduzi-lo. Porém o termo “alucinação” indica, segundo o dicionário Aurelio Online, “obscurecimento passageiro das faculdades mentais”. O oposto do que acontece com Saulo que, segundo a doutrina cristã, passou a ficar mais lúcido após a aceitação de que Jesus é o verdadeiro messias. Essa legenda, portanto, não foi eficaz em exprimir a significação do filme. Poderia ter sido excluída, pois as imagens permitiriam a compreensão da cena.

**Quadro 18:** sons ficcionais

Nº Legenda	Imagem	Legenda
2		[estrondo]
388		[ruídos de alucinação]

### 4.3 Legendagem de Efeitos Sonoros no Filme O Signo da Cidade

Ao contrário de IDF, SDC apresenta poucas legendas de efeitos sonoros. Por esse motivo, algumas categorias serão apresentadas em um mesmo ítem. Dessa forma, a discussão dos dados se torna mais dinâmica e sistemática.

### 4.3.1 Música

A legenda [música eletrônica] é bastante fluida, percorrendo a fronteira de música de fosso para música de tela. Esse tipo de música em SDC foi utilizada para ambientar cena e caracterizar personagens, ou seja, acrescentou valor às imagens, representando a cidade de São Paulo e sua vida noturna, bem como os personagens frequentadores desses ambientes. No entanto, algumas vezes [música eletrônica] traduziu também a música de tela, ou seja, aquela que estava presente em cena e era ouvida também pelos personagens. Em SDC, o espectador surdo conta apenas com as imagens para saber essa informação, pois não há indicação na legenda.

**Quadro 19:** Música Eletrônica

Nº Legenda	Imagem	Legenda
257		[música eletrônica]

Outra situação problemática na legendagem de efeitos sonoros em SDC foi a sequência da morte de Aníbal, pai de Teca. O fato é embalado pela canção “As rosas não choram”. A legenda traduziu como [piano “As rosas não choram”] (Quadro 20). Isso provavelmente ocorreu porque, anteriormente, o personagem havia dito que gostava muito de samba. No entanto, ao invés do título da canção (na verdade, a canção chama-se “As rosas não falam”), a legenda seria mais eficaz se trouxesse a informação através do gênero samba, o que possibilitaria ao espectador ligar os dois fatos (ou seja, o depoimento de que gostava de samba e a música triste da morte do personagem) através da legenda. Além disso, um adjetivo que a qualificasse, tal como [samba triste], também poderia ajudar a compor a cena.

**Quadro 20:** As rosas não “choram.”

Nº Legenda	Imagem	Legenda
1134		[piano “As rosas não choram”]

A ausência de ligação entre legendagem e enredo fílmico ocorreu diversas vezes com a legenda [música]. Além de não ter qualificação que pudesse ligá-la à trama, músicas diferentes receberam esta mesma legenda, sendo portanto impossível ao espectador surdo distinguir a significação de cada uma das inserções de [música] dentro do enredo nas diversas sequências e cenas em que esta aparece. Na primeira ocorrência dessa legenda, ouve-se a música tema do filme, *cue* que irá se repetir em cenas panorâmicas da cidade de São Paulo. Em sua última inserção, porém, é possível ver o céu repleto de estrelas, reforçando o tom místico do filme. As imagens panorâmicas escurecidas, unidas à trilha sonora, reforçam a ideia de solidão que norteia todo o filme. É importante notar que essa *cue* é a que inicia e termina o filme. A legenda não permitiu essa ligação entre início e final do filme.

**Quadro 21:** música tema de SDC

Nº Legenda	Imagem	Legenda
1		[Música]
1205		[música]

A significação da música tema do personagem Luís, também foi prejudicada na legendagem de SDC. Apresentada em uma das primeiras aparições do personagem (legenda 171, quadro 22), a mesma *cue* foi repetida após o suicídio e enquanto Teca chora ao observar os pertences dele (legenda 397, quadro 22). A presença da música evoca o personagem, que

está presente através de seus objetos e da lembrança de Teca. A legenda pode dificultar que o espectador interligue as cenas, restando apenas as imagens para este fim.

**Quadro 22:** Tema de Luís

Nº Legenda	Imagem	Legenda
171		[música]
397		[música]

A legenda [música] traduziu também o tema da personagem Isadora. A música dela sempre aparecia quando Gabriel, seu filho, pensava na mãe antes ou depois da morte dela. Além de não diferenciar esta das outras ocorrências de [música], o legendista utilizou duas traduções diferentes para esta mesma *cue*: [música] e [piano], o que poderia dificultar a ligação entre os acontecimentos.

Por fim, a mesma legenda [música] traduz ainda a canção tema de Gabriel "Sozinho na Cidade". Escrita por Bruna Lombardi, musicada por Ricelli e gravada por Caetano Veloso especialmente para o filme, a letra fala sobre uma dúvida a respeito do próprio destino, bastante apropriada para o que sente Gabriel após a perda da mãe. No entanto, a ligação não ficou de todo perdida, porque a letra da canção foi legendada, o que pode ter ajudado o espectador a perceber a angústia de Gabriel.

SDC é recheado de músicas-tema de personagens e de ambientes em que ocorrem as cenas. Todas com *cues* diversificadas, cada uma trazendo uma significação determinada. Esta ligação do personagem ou evento com a sua canção-tema foi pouco explorada pelo legendista. Poucas vezes as especificidades da trilha sonora foram legendadas. O surdo que assiste a SDC pouco pode inferir a partir das legendas de músicas, restando muitas vezes apenas as imagens e falas como criadoras de sentido no contexto do filme.

Um exemplo de legenda que foi eficaz em SDC foi [música sacra] (legenda 785, quadro 23). Essa legenda traduziu a música proveniente do coral de crianças, e compôs o tom irônico da cena, já que Yolanda se despe para Aníbal, enquanto no quarto ao lado um coro de crianças canta hinos de igreja. Essa mesma música foi traduzida em outra situação por [coro infantil cantando]. Esta última, no entanto, não foi eficaz, pois apenas descreve a imagem, não apresentando informação nova ou útil ao espectador. A legenda [música sacra] deveria ter sido mantida nas duas situações.

**Quadro 23:** Música sacra

Nº Legenda	Imagem	Legenda
785		[música sacra]

#### 4.3.2 Sons causados pelo homem

O quadro 24 apresenta a legenda [Grito] (legenda 30 do quadro 24) em que Mônica grita, pois se assusta com o assaltante. Na LSE, quando há mais de uma pessoa na tela, é necessário identificar os falantes (ARAÚJO, 2004). Com os efeitos sonoros, a situação não é diferente. Apesar da imagem, a legenda também deve apontar a informação e, dessa forma, evitar mal entendidos que possam prejudicar a compreensão do enredo. Apenas na legenda 739 (quadro 24) sabemos quem foi o falante a executar a ação.

**Quadro 24:** identificação do falante e efeito sonoro

Nº Legenda	Imagem	Legenda
30		[Grito]

No quadro 25, o gerúndio enfatiza a ação em curso dos personagens. Essas legendas são importante para que o espectador surdo compreenda as diferentes nuances de

fala e, assim, possa depreender, também pelas legendas, o estado de ânimo em que estas se encontram.

**Quadro 25:** O uso do gerúndio.

Nº Legenda	Imagem	Legenda
587	 Property of Pulsar Cinema / Brazil [chorando]	[chorando]
656	 Property of Pulsar Cinema / Brazil [Gemendo] Ahhh! Aiii!	[Gemendo] Ahhh! Aiii!

Utilizar traduções diferentes para o mesmo som parece ser constante na legendagem de SDC. Vejamos os casos de [respiração difícil], [suspiro] e [suspiro fundo], utilizadas para sinalizar a morte iminente de Aníbal. Pensamos que repetir a legenda [respiração difícil] poderia trazer mais tensão para a cena, colocando ênfase no sofrimento do personagem.

**Quadro 26:** suspiros

Nº Legenda	Imagem	Legenda
1129	 Property of Pulsar Cinema / Brazil [respiração difícil]	[respiração difícil]
1132	 Property of Pulsar Cinema / Brazil [suspiro]	[suspiro]

### 4.3.3 Sons causados por objetos

SDC apresenta muitos sons desta categoria, que muitas vezes participam da trama de forma ativa, sendo importantes para a compreensão desta. É o caso dos sons que norteiam a sequência do suicídio de Luís. O fato não foi mostrado, apenas sugerido através dos ruídos do acidente, enquanto a câmera acelera até a tela ficar completamente branca. Assim, o único canal de informação é o som, e portanto, para os surdos, a legendagem. Esta sequência é formada pelas seguintes legendas: [freada de carro, grito] e [barulho de sirene]. Na nossa opinião, elas foram eficazes ao ligar som e significação do filme, pois remeteram ao suicídio da forma que o filme pretendia, ou seja, sem apresentá-lo diretamente ao espectador, apenas sugerindo o acontecimento.

**Quadro 27:** efeitos sonoros do suicídio de Luís

Nº Legenda	Imagem	Legenda
380		[freada de carro, grito]
381		[barulho de sirene]

Após a sequência do espancamento de Josí, logo em seguida, é possível ver a ambulância cuja sirene espantou os espancadores. O som da sirene ajudaria a concatenar os dois acontecimentos, ou seja, a sirene que afugentou os espancadores é da mesma ambulância que transporta Isadora, mãe de Gabriel. A sirene, portanto, faz a ligação entre os eventos. Ao não apresentar a mesma tradução, essa ligação entre a salvação de Josí e o transporte de Isadora pode não ter ficado clara para os surdos.

**Quadro 28:** sirene e barulho de sirene

Nº Legenda	Imagem	Legenda
661		[barulho de sirene]
663		[sirene]

Outra situação em que o som causado por objetos é importante para a trama é na apresentação do personagem Gil. Ele aparece sempre ligado ao barulho de máquinas, devido à sua profissão como marceneiro. O som de sua serralheira chamou a atenção de Teca, que morava no apartamento de frente ao rapaz. É pelo barulho que acontece o primeiro sinal de atração dos dois. Ao não informar precisamente a origem do som (a legenda foi [ruído de máquina]), a legendagem pode ter prejudicado a compreensão desse significado.

A legenda [Riscar de fósforo] foi a única tradução de efeito sonoro causada por objeto de SDC que poderia ser retirada sem afetar a compreensão do enredo. Nesta cena, Gil pede a Teca que faça a leitura do tarô para ele. Teca, então, dá início aos preparativos da mesa, entre eles acender um incenso. Além de a imagem do fósforo preencher a tela, o ruído não tem função importante para compreender o que se passa em cena.

De maneira geral, os ruídos causados por objetos em SDC são de importância para a trama. Muitas vezes eles ambientaram cenas, ou chamaram a atenção dos personagens para algum acontecimento que mudou os rumos do enredo. A legendagem, apesar de ter respeitado a importância desses sons traduzindo-os, não padronizou as inserções, utilizando legendas diferentes para ruídos iguais.

## 4.4 Efeitos sonoros no filme *Nosso Lar*

Assim como aconteceu em SDC, para fins de sistematização do capítulo, algumas categorias serão agrupadas em apenas um ítem.

### 4.4.1 Música

Um dos maiores problemas na tradução de músicas de NL se deu com a legenda [Música clássica], bastante recorrente durante as visitas de André aos prédios e ministérios de *Nosso Lar*. Esta *cue* repetiu-se 5 vezes nessas ocasiões, traduzindo uma música de tom alegre. Trazer essa indicação poderia ser mais eficaz do que especificar o gênero da música (legenda 345, quadro 29). Além disso, [Música clássica] apareceu duas vezes em situações bastante sombrias. A primeira ocorrência retrata André, ainda no Umbral, atormentado por gritos e gemidos ao seu redor. A segunda, retrata André combalido nas câmaras de recuperação após tentar ajudar outra pessoa. Nestes dois casos, a música traduzida por [Música clássica] era a mesma, também traduzida por [Música de suspense] em outras ocasiões. Talvez se a legendagem tivesse estabelecido legendas que funcionassem especificamente como música-tema de *Nosso Lar* e música tema do Umbral, a recepção poderia ser mais eficaz.

**Quadro 29:** Duas situações distintas para música clássica

Nº Legenda	Imagem	Legenda
61		[Música clássica]
345		[Música clássica]

As situações de [Música suave] e [Música de suspense] foram semelhantes entre si. Enquanto a maioria das inserções de [Música suave] constituiu música tema de André

Luiz, [Música de suspense] constituiu música tema do Umbral. No entanto, algumas legendas escaparam destes *motifs*, tais como a legenda [Música dramática] após a escrita do livro *Nosso Lar*, de autoria de André Luiz, e a legenda [Música clássica] em situações que remetem ao Umbral. O ideal seria manter legendas iguais em todas as cenas que remetem a cada *motif*, ou seja, manter [música suave] em todas as legendas para os feitos de André Luiz e [Música de suspense] para todas as legendas do Umbral.

**Quadro 30:** Música tema de André.

Nº Legenda	Imagem	Legenda
15	 [Música suave]	[Música suave]
108	 [Música suave]	[Música suave]

Ainda outra questão sobre o uso de [música suave] é que, como ocorreu em IDF e SDC, a ligação entre as músicas inicial e final do filme foi prejudicada, porque a música no início do filme foi legendada como [música suave] e do final do filme como [voz feminina vocalizando] sendo que se tratava da mesma *cue*.

A ausência de ligação entre legenda e contexto fílmico se repetiu com a tradução da Sonata ao Luar de Beethoven. Essa *cue* foi traduzida por [Moonlight Sonata] (legenda 1036, quadro 31) e [Música clássica] (legenda 576, quadro 31). A sonata foi ouvida por André em *Nosso Lar*. Mais tarde, ao visitar sua casa na Terra, sua presença fez a filha de sua mulher tocá-la no piano. Não é possível fazer a inferência entre as duas cenas, pois a informação não foi repassada através da legenda. Além disso, a legenda [música clássica] confunde-se com outras situações em que a mesma legenda é utilizada.

**Quadro 31: Moonlight Sonata**

Nº Legenda	Imagem	Legenda
576		[Música clássica]
1036		[Moonlight Sonata]

#### 4.4.2 Sons causados pelo homem

A maior ocorrência desta categoria foram os sons emitidos pelos habitantes do Umbral. As legendas [Choro e gemidos ao longe], [Gritos desesperados] e [Gritos, choros e gemidos] são alguns exemplos. Todas essas legendas reforçam o tom sombrio e de desespero que permearam as sequências do Umbral.

**Quadro 32: sons causado pelos habitantes do Umbral.**

Nº Legenda	Imagem	Legenda
117		[Gritos, choros e gemidos]

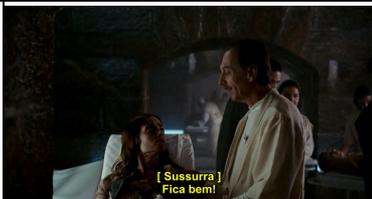
Outas legendas recorrentes foram [Vozerio abafado], [Vozes ecoam], [Conversas indistintas] e [Pessoas ouvem orações]. Todas elas traduziram o mesmo som: quando há muitas pessoas falando ao mesmo tempo, porém não é possível ouvir com clareza o que é dito. Mais uma vez, não houve padronização em legendas que traduzem os mesmos sons, tampouco foram encontrados motivos para as diferentes legendas. Neste sentido, uma legenda bastante problemática foi [Pessoas ouvem orações] (legenda 748, quadro 33), já que apenas descreveu o que ocorre em cena, mas não descreveu o som. O ideal seria repetir uma única legenda, tal como [Conversas indistintas], para todas as ocorrências deste tipo.

**Quadro 33:** pessoas ouvem orações

Nº Legenda	Imagem	Legenda
748		[Pessoas ouvem orações]

A legenda 904 do quadro 34 descreve o modo como André fala. Caracteriza-se uma espécie de rubrica de teatro. Diferente de SDC, não foi utilizado o gerúndio, mas o presente. A legenda foi importante, pois marcou a forma diferente do falar do personagem. No entanto, a pontuação da legenda não condiz com a rubrica ([sussurra]), já que foi inserido um ponto de exclamação após a fala do personagem. O ponto de exclamação é utilizado na legendagem para expressar algo dito alto, com raiva ou surpresa (CINTAS E REMAEL, 2007), o que não foi o caso nesta cena.

**Quadro 34:** legenda como rubrica em NL.

Nº Legenda	Imagem	Legenda
904		[Sussurra] Fica bem!

#### 4.4.3 Sons causados por objetos

A presença da tradução de efeitos sonoros nas cenas de guerra em NL ajudou a compor o cenário de horror que uma guerra representa. Por isso, apesar de todas as ações serem perfeitamente visíveis em tela, as traduções se fizeram necessárias. Enquanto imagens da II Guerra são apresentadas na tela com um tom envelhecido, as legendas [Metralhadoras], [Rajadas] e [Explosões] são apresentadas. A opção do legendista em utilizar os substantivos no plural se justificou pela repetição das ações, afinal de contas, durante uma guerra não ocorre apenas uma explosão ou um tiro de metralhadora, mas vários. É importante notar, porém que o legendista não optou pelo paralelismo entre essas traduções. “Rajada” é o termo

utilizado para tiros de metralhadora<sup>29</sup>. Em uma inserção, o tradutor preferiu indicar apenas o nome da arma ([Metralhadoras], quadro 35, legenda 865) e em outra, apenas o termo rajadas (quadro 35, legenda 863). Apesar de serem o mesmo som, foram traduzidos por legendas diferentes; isso poderia dificultar a recepção do espectador surdo que pode pensar tratar-se de sons diferentes.

**Quadro 35:** efeitos sonoros de guerra.

Nº Legenda	Imagem	Legenda
863	 A imagem mostra um cenário de guerra com fumaça e explosões. No canto inferior direito, há uma legenda amarela que diz "[Rajadas]".	[Rajadas]
865	 A imagem mostra soldados em combate, com uma metralhadora em primeiro plano. No canto inferior direito, há uma legenda amarela que diz "[Metralhadoras]".	[Metralhadoras]

Um exemplo de boa legenda de tradução de som causado por objeto em NL foi [porta batendo] (quadro 36, legenda nº 999). Essa passagem corresponde ao momento em que André Luiz visita sua família e encontra sua esposa casada com um homem doente. André se enfurece e parte da casa com bastante ciúmes, batendo a porta. O efeito de sua saída é sentido até mesmo pelas pessoas vivas. A tradução foi necessária, pois sem ela o espectador surdo não poderia saber o que chama atenção dos personagens que se voltam de maneira abrupta. O uso do verbo "bater" indicou intensidade na ação de fechar a porta, o que foi o caso com André.

O mesmo aconteceu com a legenda [coisas batendo] que de início causou estranheza por sua indefinição, já que o termo “coisas” não corresponde objetivamente a algo em cena. Todavia, nessa cena em particular, não é relevante ao espectador saber o ruído causador do barulho, mas apenas saber que algo chamou a atenção do personagem que se voltou abruptamente. Nos dois casos, houve o fenômeno da acusmatização (CHION, 2008).

<sup>29</sup> O inglês “burst from a machine gun” que foram traduzidos para o português como “rajadas de metralhadora”. <http://www.linguee.pt/portugues-ingles/traducao/rajada+de+metralhadora.html>

**Quadro 36:** objetos acusmatizados em NL

N° Legenda	Imagem	Legenda
802		[coisas batendo]
999		[Porta batendo]

[Som de escrita] é uma legenda que poderia ser facilmente retirada sem prejudicar a compreensão do enredo. Ela ocorre durante a cena em que André aparece sentado escrevendo o livro *Nosso Lar*, em que não há música de fundo. Apesar de ser uma cena de grande importância para o filme, pois é o momento em que se credita a autoria do livro *Nosso Lar* ao próprio André, a inserção de legenda não se faz imprescindível, podendo ser retirada sem prejuízo para a compreensão do filme, já que a imagem de André escrevendo o livro preenche a tela.

#### 4.4.4 Sons da natureza e sons de animais

Em NL as duas categorias de sons são complementares, pois suas funções consistem apenas em ambientar cenas e diferenciar lugares. Em algumas dessas legendas há a presença das duas categorias ao mesmo tempo (legenda 33 do quadro 37).

As legendas [trovoadas], [trovões e aves de rapina] e [som de trovão] sempre remeteram ao Umbral, seja no local, ou na sequência da morte de André, como um prenúncio do local que o espera. No entanto, não houve padronização nas traduções para esse som. Houve apenas uma legenda de sons de animais para o Umbral. [Trovões e sons de aves de rapina].

**Quadro 37: Sons de natureza e animais para o Umbral.**

Nº Legenda	Imagem	Legenda
33		[Trovões e sons de aves de rapina]

A única legenda de som de natureza referente ao Nosso Lar foi [som de pássaros e água corrente], sendo que sua caracterização se deu em maior parte através de sons de animais, tais como a legenda [pássaros] que se repete 3 vezes, [som de pássaros e água corrente] e [pássaros e aerobus]. Esta última, apresenta também um som ficcional próprio do local.

#### 4.4.5 Sons ficcionais e silêncio

A legenda [Som magnético] foi o som ficcional mais frequente em NL. Esse som ocorre sempre que os habitantes do Nosso Lar usam as próprias mãos para curar. Conjuntamente com o som, é emitida também uma luz. Apesar de não existir na realidade, deve ser tomado pelos espectadores como real dentro do enredo fílmico. Essa inserção de legenda foi a mesma para todas as situações semelhantes, assim o tradutor manteve o paralelismo nas legendas.

**Quadro 38: som magnético.**

Nº Legenda	Imagem	Legenda
1085		[Som magnético]

Nesta categoria, houve ainda as legendas [Coral de anjos] e [Vozes de anjos cantam], que traduziram o mesmo som. Trata-se de música de fosso acompanhada de um coral também de fosso, ou seja, apenas o espectador pode ouvir. Na verdade, essa é a mesma música traduzida anteriormente por [música suave] e que constitui a música tema de André. No entanto, o legendista, ao acrescentar a palavra “anjo”, transformou o som em ficcional, já

que não é conhecido o verdadeiro som de um coral de anjos, porém dado como verdadeiro dentro da narrativa.

Uma legenda bastante problemática foi [Vento] (legenda 90, quadro 39). Essa legenda aparece quando André é declarado como morto. Neste momento, a tela começa a escurecer e ouvem-se sons que remetem ao Umbral, como se este o tivesse chamando. Essa mesma situação foi traduzida em outra cena por [Som do Umbral] (legenda 1000, quadro 39). Com a legenda [Vento] a referência pretendida ao Umbral fica descaracterizada, sendo mais difícil ao espectador surdo fazer a inferência. Importante notar que o mesmo som ocorre outras vezes na transição de imagens da Terra para o Umbral, porém o legendista traduziu apenas nas cenas das legendas 90 e 1000. O ideal seria utilizar a legenda [Som do Umbral] em todas as situações deste tipo, pois ela remete diretamente ao que acontece em tela.

**Quadro 39:** som ficcional do Umbral

Nº Legenda	Imagem	Legenda
90		[Vento]
1000		[Som do Umbral]

A única legenda [silêncio] em todo o *corpus* ocorreu em NL, durante a sequência da apresentação da vida de André para explicar sua ida ao Umbral. Nessa cena, vê-se André jovem frequentando um bar com muitas mulheres e músicas e, posteriormente, ele aparece velho e sozinho no mesmo bar. Não há mais música. O legendista optou por marcar o final da música com a legenda [silêncio]. Desta forma, indicou também que nenhum ruído era produzido em cena. A cena ilustra que André levou uma vida desregrada a vida inteira e acabou se afastando de todos. O silêncio reforça a passagem de tempo e a vida vazia que André levava.

**Quadro 40:** silêncio.

N° Legenda	Imagem	Legenda
31		[Silêncio]

A legendagem do filme *Nosso Lar*, assim como dos filmes anteriores analisados, muitas vezes apresenta traduções iguais para diferentes sons e traduções diferentes para os mesmos sons, ou seja, não há um padrão nas traduções. Isso é ocasionado por não haver preocupação com a significação dos efeitos sonoros do filme.

#### 4.5 Discussão dos dados

Tendo em vista os dados obtidos, foram as legendas relacionadas à música aquelas que mais carecem de atenção por parte dos legendistas, pois além de muitas vezes não apresentarem adjetivos que possibilitassem sua interação com o enredo, também não foram eficientes em algumas vezes que apresentaram esta qualificação. A falha acontecia quando a mesma música interligava acontecimentos importantes localizados em partes diferentes do filmes. Seria preciso padronizar essas legendas para que o espectador pudesse reconhecer essa ligação.

Quanto aos sons não musicais, verificaram-se dificuldades semelhantes, pois raramente houve preocupação em manter a mesma tradução para os mesmos efeitos sonoros no decorrer da trama. É preciso notar, também que, muitas vezes, sons sem importância ou participação direta no enredo foram traduzidos sem necessidade. Isso acarreta, como visto no projeto *MOLES* (ARAÚJO E NASCIMENTO, 2011), que esse excesso de legendas pode distrair e cansar o espectador, fazendo com que a legendagem de efeitos sonoros perca sua força.

Apesar das características semelhantes em todo o *corpus*, cada filme em particular apresenta características próprias. Em termos gerais, é possível dizer que raramente as legendas de efeitos sonoros em IDF estavam preocupadas com a significação diegética do

som. A legenda, muitas vezes, não seguiu padrões. Além disso, algumas legendas poderiam ser retiradas, pois não contribuíram diretamente para o entendimento da história do filme.

Em SDC as legendas de músicas constituíram o maior problema em relação à significação do som, e representaram especial perda para o espectador, já que o filme foi pensado também tendo cuidado com a trilha sonora, muitas vezes desenvolvida para cada personagem, para que dessa forma, seu impacto junto ao público fosse ainda maior. Em nenhum momento, a legenda se preocupou com essa questão, sendo o filme que menos apresenta música qualificada.

A legendagem de NL, assim como dos filmes anteriores, não apresenta preocupação com as significações dos efeitos sonoros dentro da trama, tampouco busca padronizar a legendagem de efeitos sonoros semelhantes. No entanto, no que concerne à tradução das músicas, foi o filme que mais se preocupou em qualificar as legendas para que os significados destas fossem mais claros aos espectadores, ainda que alguns adjetivos utilizados não cumprissem totalmente essa função, tal como [música clássica].

Os resultados obtidos sugerem que a legendagem dos filmes brasileiros comercializados em DVD precisa ainda prestar atenção à tradução de efeitos sonoros. Parece que não houve uma preocupação com o significado do som do filme. Como sentimos o mesmo problema com as nossas traduções no Projeto Moles, talvez o tema devesse ser alvo de mais estudos por parte de profissionais e acadêmicos. Este trabalho mostrou a necessidade de se recorrer ao contexto fílmico para embasar a transformação de um som em palavras. Não se fala aqui em *expertise* em cinema, mas em conhecimentos cinematográficos que permitam traduções coerentes com o enredo.

A metodologia baseada em *corpus* foi bastante eficaz para este estudo, porque permitiu a categorização dos tipos de sons traduzidos. A partir da possibilidade de estudar cada categoria em separado, o estudo se tornou mais dinâmico, sendo possível a observação de cada legenda em contexto. No entanto, além da observação do arquivo de texto da legenda, foi necessário sempre recorrer ao filme, enquanto texto multimodal. Dessa forma, cada legenda foi comparada não só às outras legendas da mesma categoria, mas ao seu respectivo som. Assim, foi possível perceber se cada legenda repetida era usada no mesmo contexto ou não, e se corroborava ou não com a significação do filme.

Neste capítulo, foram observadas as diferentes categorias de efeitos sonoros e como estas foram traduzidas nos 3 filmes que compõem o *corpus* da presente pesquisa. O capítulo seguinte versará acerca das considerações finais da presente pesquisa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se propôs a analisar a tradução de efeitos sonoros na LSE de três filmes brasileiros comercializados em DVD. Foram eles: *Irmãos de Fé* (2005), *O Signo da Cidade* (2008) e *Nosso Lar* (2010). Para tanto, procurou-se responder as seguintes perguntas: 1) Como a legendagem do som contribui efetivamente para a significação dos filmes com LSE?; 2) Como esses efeitos sonoros foram traduzidos nas legendas para surdos e ensurdecidos nos filmes brasileiros comercializados em DVD?; 3) Qual é a relação entre a legendagem e a significação diegética do som? Para responder efetivamente essas perguntas, foram elaboradas etiquetas de categorização dos sons, que possibilitaram a análise eletrônica das legendas a partir do *software WordSmith Tools*. O *software* possibilitou que cada legenda fosse analisada em contexto. Além disso, recorreu-se ao filme para observar cada som traduzido. Dessa forma, a partir dos estudos fílmicos, observou-se se a legenda respeitava ou não a significação dentro do contexto fílmico.

No tocante às questões de pesquisa, foi possível concluir que a legendagem da trilha sonora contribui efetivamente para a significação dos filmes com LSE quando o legendista leva em consideração a função de cada som legendado. Para isso, as categorias (etiquetas) em que foram divididos os tipos de som nesta pesquisa, ajudam o legendista a antever o papel de cada som, e assim, atribuir à legenda igual importância que o som possui dentro do filme. A legenda não deve chamar mais a atenção do espectador do que o som o faria. O contrário também não pode acontecer. Se estes dois fatores estiverem em consonância, entende-se que a legenda de efeitos sonoros contribui para a significação dos filmes com LSE da mesma forma que o som contribui para a significação dos filmes para os ouvintes.

A maioria dos efeitos sonoros encontrados nas legendas para surdos e ensurdecidos nos três filmes em questão foram aparentemente legendados sem uma preocupação de ligar o som à sua significação fílmica. Muitas legendas de efeitos sonoros foram dadas de forma aleatória sem atentar para sua relevância dentro do enredo. Os resultados da análise sugeriram que os três filmes do *corpus* precisariam ter levado em conta os efeitos sonoros como sendo uma sequência que, quando corretamente traduzida, poderia

gerar uma compreensão mais clara da trama do filme, pois com isso, até mesmo o conhecimento fílmico do espectador surdo poderia ser trabalhado e desenvolvido.

Resumindo, a relação entre a legendagem e a significação diegética do som não foi corretamente legendada, pois a mesma poucas vezes levou em consideração o significado do som e sua implicação para o acompanhamento do filme. Dessa forma, ligações entre cenas e acontecimentos que tinham significações importantes para o filme passaram despercebidas pelo espectador surdo, o que pode ter acarretado perda de conteúdo fílmico gerador de sentido.

A LC mais uma vez provou ser eficiente em pesquisas descritivas sobre LSE, consolidando-se como aporte teórico e metodológico para as mais variadas pesquisas nesta área, contribuindo para o treinamento de legendistas aprendizes e desenvolvendo a *expertise* de legendistas profissionais. Este trabalho não pretende encerrar o tema estudado. Pelo contrário, os resultados apontam que outras pesquisas são necessárias para desenvolver e aprimorar a análise da tradução de efeitos sonoros. Uma ideia neste contexto seria uma pesquisa de recepção com espectadores surdos para testar os dados aqui encontrados. Além disso, questões técnicas da legendagem de efeitos sonoros, que por restrições de tempo não foram abordadas nesta pesquisa, tais como tempo de permanência em tela e quantidade de caracteres por minuto, ainda permanecem desconhecidas.

É importante ressaltar que a presente pesquisa não desconsidera o esforço dos produtores dos filmes presentes no *corpus* em proporcionar acessibilidade. O que se pretende é fomentar a preocupação em produzir LSEs de qualidade, que permitam não apenas o acesso a filmes, mas também facilitem o entretenimento proporcionado pela possibilidade de apreensão de todos os aspectos relacionados às obras audiovisuais, promovendo o desenvolvimento de uma cultura fílmica por parte de surdos e ensurdecidos.

## REFERÊNCIAS

2001 Uma odisséia no espaço. Direção: Stanley Kubrick. Warner Home Video, 1968, 1 DVD (141 min), região 4, color., legendado (em português, francês, inglês e espanhol).

ALUÍSIO, S.M. **Anotação de corpus**, 2011. Disponível em: [http://www.letras.ufmg.br/linguisticacorporus2011/data1/arquivos/Sandra\\_Aluisio.pdf](http://www.letras.ufmg.br/linguisticacorporus2011/data1/arquivos/Sandra_Aluisio.pdf). Acesso em: 15 de agosto de 2012.

APOCALIPSE now. Direção: Francis Ford Coppola. Universal Pictures, 1970. 1 DVD (153 min), região 4, color., legendado (em português).

ARAÚJO, V. L. S.; NASCIMENTO, A. K. P. Investigando parâmetros de legendas para surdos e Ensurdidos no Brasil. In: FROTA, M. P.; MARTINS, M. A. P. (orgs.). **Tradução em Revista**, v. 2, p. 1-18, 2011.

ARAÚJO, V. L. S. Por um modelo de legendagem para Surdos no Brasil. In VERAS, V. (org.). **Tradução e Comunicação**, Revista Brasileira de Tradutores, São Paulo: UNBERO, n. 17, p. 59–76, 2008.

ARAÚJO, V.L.S. Subtitling for the deaf and hard-of-hearing in Brazil In: ORERO, P.; REMAEL, A. (orgs.). **Media for All: Subtitling for the Deaf**, Audio Description and Sign Language. Kenilworth: Nova Jersey, EUA: Rodopi, v. 30, p. 99-107, 2007.

ARAÚJO, V.L.S. A legendagem para surdos no Brasil. In: LIMA, P. L.C.; ARAÚJO, A. D. (orgs.). **Questões de Linguística Aplicada: Miscelânea**. Fortaleza: EdUECE, p. 163-188, 2005.

ARAÚJO, V. L. S. Closed subtitling in Brazil In: ORERO, P. (org.). **Topics in Audiovisual translation**. Amsterdã: John Benjamins Publishing Company, v. 1, p. 199-212, 2004.

A TESTEMUNHA. Direção: Peter Weir. Produzido por Paramount Pictures, 1985. 1 DVD (112 min), região 4, color., legendado (em português).

BAKER, M. *Corpus Linguistics and Translation Studies: Implications and Applications*. In: Baker, M.; Francis, G.; Tognini-Bonelli, E. (orgs.). **Text and technology: In honour of John Sinclair**. Philadelphia, Amsterdam: John Benjamins, p. 233-250, 1993.

BALDRY, A; THIBAUT, P. **Multimodal Transcription and Text Analysis**, London and New York: Equinox, 2006.

BATMAN – o retorno. Direção: Tim Burton. Warner Home Video do Brasil, 1992, 1 DVD (126 min), região 4, color., legendas (português, inglês, italiano e francês).

BERCHAMPS, T. **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música do cinema**. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

BORDWELL, D; THOMPSON, K. **Film art: an introduction**. New York: McGraw Hills, 2008.

CHAVES, É. G. **Legenda para Surdos no Brasil: uma análise baseada em corpus**. 52f. Monografia (Bacharelado em Letras Inglês). Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza-CE, 2009.

CHAVES, É. G. **Legendagem para surdos e ensurdecidos: um estudo baseado em corpus da segmentação nas legendas de filmes brasileiros em DVD**. 100p. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Programa de Pós Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza-CE, 2012.

CHAUME, F. **Cine y traducción**. Madri : Cátedra, 2004.

CHION, M. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições texto & grafia, 2008.

De LINDE, Z. and KAY, N. **The semiotics of subtitling**. Manchester: St. Jerome Publishing, 1999.

DÍAZ CINTAS, J; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester: St. Jerome Publishing, 2007.

D'YDEWALLE, G. Reading a Message When the Same Message is Available Auditorily in Another Language: The Case of Subtitling', in LÉVY-SCHOEN, A. (eds.) **Eye Movements: From Physiology to Cognition**, Amsterdam & New York: Elsevier Science Publishers, pp. 313-21, 1987.

EM ALGUM lugar do passado. Direção: Jeannot Szwarc. Produzido por Universal Pictures, 1980. 1 DVD (103 min), região 4, color., legendado (em português).

FANTASIA. Roteiro: Joe Grant, Dick Huemer. Produzido por Walt Disney, 1940. 1 DVD (125 min), região 4, color.

FEITOSA, M. P. **Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado**. 162f. Tese (Doutorado em Linguística), Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil, 2009.

FRANCO, E; ARAÚJO, V. L. S Reading Television: Checking Deaf People's Reactions to Closed Subtitling in Fortaleza, Brazil. In: GAMBIER, Y. (org.). **The Translator**, v. 09, n. 2, pp. 249-267, 2003.

GOTTLIEB, H. Subtitling. In: BAKER, M. (ed.). **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**, Manchester: St. Jerome, p. 244-248, 1998.

**Hollywood Sound Effects and Loops and Loops**. Disponível em: <<http://www.soundsnap.com>>. Acesso em 20 de março de 2012.

HUNTER, C. **The use of sound effects and stylised ambiences in filmmaking**, 2008. Disponível em <<http://freedownload.is/pdf/cinema-sound-effects>>. Acesso em: 15 de março de 2012.

HURTADO, C J. Una gramática local del guión audiodescrito. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción. In: Catalina Jiménez Hurtado (ed.). **Traducción y**

**accesibilidad.** Frankfurt: Peter Lang Internationaler Verlag der Wissenschaften, p. 55-80, 2007.

HURTADO, C. J.; RODRÍGUEZ, A.; SEIBEL, C. (Eds.). **Por um corpus de cine:** teoria y práctica de la audiodescripción. Granada: Ediciones Tragacanto, 2010.

IRMÃOS de fé. Direção: Moacyr Góes. Brasil: Columbia, 2004. 1DVD (105 min), região 4, NTSC, color., legendas (para surdos em português), janela de LIBRAS, audiodescrição e audionavegação.

IVARSON, J.; CARROL, M. **Subtitling**, Simrishamn, Sweden: GraphoTryck AB, 1998

JAKOBSON, R. Aspectos lingüísticos da tradução. Trad. Izidoro Blikstein. In : JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação.** São Paulo : Cultrix, p.63-86, 1995.

JULLIER, L. **Le son au cinéma.** Paris : Cahiers cinéma, SCEREN (CNPD), 2006.

LEECH, G. Introducing *corpus* annotation. In: GARSIDE, R.; LEECH, G; McENERY, A. (eds.) **Corpus annotation:** linguistic information from computer text *corpora*. Londres: Longman, p 3-18, 1997.

MARCUSCHI, L.A. A questão do suporte dos gêneros textuais. **Língua, lingüística e literatura**, João Pessoa, v. 1, n.1, p. 9-40, 2003.

MARQUES, O.M.S. **A audiodescrição dos personagens de filme:** um estudo baseado em *corpus*. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Linguística Aplicada), Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza-CE, 2012.

MARQUES, D. **Eco e reverberação.** Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/fisica/eco-reverberacao.htm>>. Acesso em : 13 de abril de 2012.

NEVES, J. **Audiovisual translation:** subtitling for the deaf and hard of hearing. Tese (Doutorado). Universidade de Surrey Roehampton, Inglaterra, 2005. Disponível em: <<http://rrp.roehampton.ac.uk/artstheses/1>>. Acesso em 15 de janeiro de 2012.

NOSSO Lar. Direção: Wagner de Assis. Brasil: Fox do Brasil, 2010. 1DVD (102 min), região 4, color., legendas (para surdos em português) e audiodescrição.

O ALBERGUE. Direção: Eli Roth. Sony Pictures, 2005. 1 DVD (93 min), região 4, color., legendas (em português).

O CANTOR de jazz. Direção: Alan Crosland, 1927. Produzido por Continental Home e Video, 1 DVD (92 min), região 4, p&b, legendado (em espanhol e português).

O'DONNELL, M. B. The Use of Annotated *Corpora* for New Testament Discourse Analysis: A Survey of Current Practice and Future Prospects. In: PORTER, S. E.; REED, J. T. (eds.). **Discourse Analysis and the New Testament:** Results and Applications. Sheffield: Sheffield Academic Press, p. 71-117, 1999.

O **HOMEM** que engarrafava nuvens. Direção: Lírio Ferreira. Produzido por Good Juju. 1 DVD (107min), região 4, color., legendado (português para surdos) e audiodescrição.

O **SIGNO** da cidade. Direção: Carlos Alberto Riccelli. Europa Filmes, 2008. 1DVD (95 min), região 4, color., legendas (para surdos em português) e audiodescrição.

O **PARQUE** dos dinossauros. Direção: Steven Spielberg. Universal Studios, 1993. 1 DVD (126 min), região 4, color., legendas (em português e tailandês)

PEREGO, E. Evidence of explicitation in subtitling: towards a characterization. In: **Across Languages and Cultures**, A Multidisciplinary Journal for Translation and Interpreting Studies. Budapest: Adadémiai Kiadó, v. 4, n. 1, p. 63-88, 2003.

PEREGO, Elisa. What Would We Read Best? Hypotheses and Suggestions for the location of Line Breaks in Film Subtitles. In: **The Sign Language Translator and Interpreter**. Vol. 02, nº 01, pp. 35-63, 2008.

REID, H. Literature on the screen: subtitle translation for public broadcasting. In: BART, W.; D'HAEN, T. (Eds.). **Something understood**. Studies in Anglo-Dutch literary translation. Amsterdam: Rodopi, p. 97-107, 1990.

SALWAY, A. A *corpus*-based analysis of audio description. In: DIAZ CINTAS, J.; ORERO, P.; REMAEL, A. (eds.). **Media for All** - Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language. Amsterdam, New York: Rodopi, p. 151-174, 2007.

BERBER SARDINHA, T. B. **Linguística de Corpus**. Barueri, São Paulo: Manole, 2004. ISBN: 85-204-1676-4.

TAGNIN, S. E. O. Um *corpus* multilíngue para ensino e tradução – o CoMET: da construção à exploração. In: TAGNIN, S. E. O. (Org.). **TradTerm**. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, v. 10, p. 117-142, 2004.

TAGNIN, S. E. O. Glossário de Linguística de *Corpus*. In: VIANA, V.; TAGNIN, S. E. O. (orgs.). **Corpora no ensino de línguas estrangeiras**. São Paulo: Hub Editorial, p. 357-361, 2010. ISBN: 978-85-63623-66-9.

TOLEDO, C. **O Som no Cinema**: Compositores de Trilhas Sonoras, 2010. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/cinema/o-som-no-cinema-compositores-de-trilhas-sonoras/>. Acesso em 10 de dezembro de 2011

VIANA, V. **Linguística de corpus**: conceitos, técnicas & análises. In: VIANA, V.; TAGNIN, S. E. O. (orgs.). **Corpora no ensino de línguas estrangeiras**. São Paulo: Hub Editorial, p. 25-96, 2010. ISBN: 978-85-63623-66-9.

## ANEXO A

### Questionário pré-coleta

Identificação:

Sexo:

Idade:

email:

telefone:

Cidade:

Grau de surdez:

1. Qual o seu nível de escolaridade?
2. Com que idade começou a aprender LIBRAS?
3. Onde aprendeu LIBRAS?
4. Você lê em português?
5. Em caso de resposta afirmativa à questão 4, você diria que lê  
( ) muito bem ( ) bem ( ) mais ou menos ( ) mal
6. Você escreve em português?
7. Em caso de resposta afirmativa à questão 6, você diria que escreve  
( ) muito bem ( ) bem ( ) mais ou menos ( ) mal
8. Você faz leitura labial?
9. Em caso de resposta afirmativa à questão 8, você diria que lê lábios  
( ) muito bem ( ) bem ( ) mais ou menos ( ) mal
10. Costuma ver filmes ou programas de TV legendados?
11. Em caso de resposta afirmativa à questão 10, com que frequência?  
( ) Todos os dias ( ) 3 vezes por semana ( ) 2 vezes por semana ( ) raramente
12. Você costuma ir ao cinema?
13. Em caso de resposta afirmativa à questão 12, que tipo de filme você prefere ver?
14. Você costuma alugar filmes na locadora?
15. Em caso de resposta afirmativa à questão 14, que tipo de filme você prefere ver?

**ANEXO B****QUESTIONÁRIO PÓS-COLETA**

Nome:

- 1) Você teve tempo suficiente de ler as legendas e assistir ao filme sem muito esforço? Em caso de negação, explique o porquê.
- 2) Você achou que as legendas estavam  
( ) muito rápidas ( ) rápidas ( ) normais ( ) lentas.  
Gostaria de fazer alguma observação complementar sobre isso?
- 3) As legendas apareciam  
( ) ao mesmo tempo que as imagens ( ) antes das imagens ( ) depois das imagens.  
Gostaria de fazer alguma observação complementar sobre isso?
- 4) O que você achou da cor da legenda?
- 5) O que você achou da fonte da legenda?
- 6) O que você achou do tamanho da fonte?
- 7) Quanto ao tamanho das legendas, você achou que elas estavam  
( ) Muito longas ( ) longas ( ) normais ( ) curtas
- 8) O tamanho das legendas encobriu as imagens do filme?
- 9) Você teve dificuldade de compreender o conteúdo das legendas? Em caso afirmativo, diga por quê.
- 10) Você teve dificuldade de perceber quem estava falando? Em caso afirmativo, diga por quê.
- 11) Você conseguiu compreender os sons representados nas legendas? Justifique.
- 12) Você conseguiu fazer relação entre os sons, as legendas e as imagens? Justifique.